ŽAIDIMŲ MĖNUO: NET 38 PUSLAPIAI APŽVALGŲ!

PC KLUBAS

KARTU SU

GAMESPOT

2 CD NAUJIENA!



Nr. '11 (30)
Kaina 9.99 Lt

Su 2 kompaktiniais diskais

AGE of EMPIRES ISTORIJA

F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

MĖNESIO ŽAIDIMAI

QUAKE 4

APŽVALGOS

NBA LIVE 06
FIFA'06
BLACK & WHITE 2
FARENHEIT
EARTH 2160
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

NAUJIENOS

TITAN QUEST
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

UP United Publishing Computer Group
ISSN 1648-6854 2005'11

ŽAIDIMŲ MĖNUO: NET 38 PUSLAPIAI APŽVALGŲ!

PC KLUBAS

KAINA 4.99 LT BE KOMPAKTINIO DISKO

KARTU SU

GAMES.LT

NR. '11 (30)
KAINA 4.99 LT

Be kompaktinio disko

AGE of EMPIRES ISTORIJA

APŽVALGOS

NBA LIVE 06
FIFA'06
BLACK & WHITE 2
FARENHEIT
EARTH 2160
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

NAUJIENOS

TITAN QUEST
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

MĖNESIO ŽAIDIMAI

QUAKE 4

UP Computer Group
ISSN 1648-6854
2005'11



Kiečiausias žurnalas, didelis plakatas ir net 2 CD
TIK UŽ 5,99 Lt
Juokinga?
Prenumeruok „PC Klubą“ metams, sutaupyk krūvą pinigų ir dalyvauk loterijoje specialiems „PC Klubo“ prizams laimėti!
ŽAIDIMŲ MĖNUO: NET 38 PUSLAPIAI
PC KLUBAS
KARTU SU
Su 2 kompaktiniais diskais
AGE of EMPIRES
ISTORIJA
APŽVALGOS
NBA LIVE 06
NAUJIENOS
THE BURNING CRUSADE
MĖNESIO ŽAID
Daugiau informacijos jau kitame numeryje. Redakcijos adresas: Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas

REDAKCIJOS ŽODIS

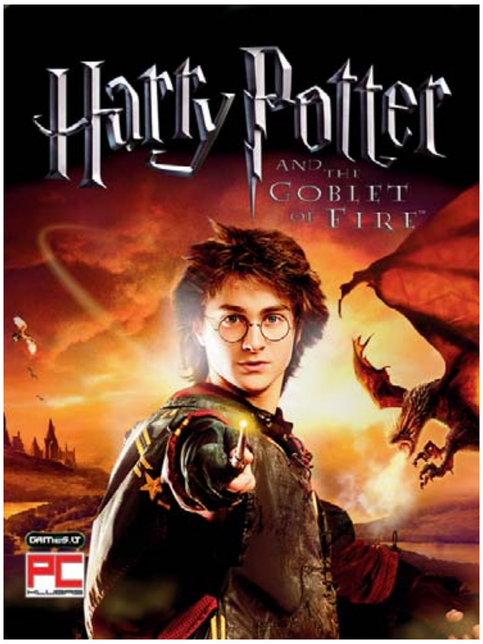
Sveiki,

Taip, žurnalo antraštė jūsų nesuklaidino — šiame „PC Klube“ recenzijoms skirta daugiau nei pusė žurnalo! Žinoma, gal tai ir nėra labai įspūdinga, tačiau, turint galvoje, kad aprašyti visi naujausi žaidimai (na, išskyrus temos klasikinę dalį), situacija visai smagi. Tokio kiekio žaidimų neturėjome jau senokai. Kažkuriame žaidimų verslo puslapyje teko perskaityti labai teisingą komentarą: „šioje industrijoje Kalėdos kiekvienais metais prasideda vis anksčiau“.

Be recenzijų turime ir keletą labai įdomių naujienų tiek iš užsienio, tiek iš Lietuvos, iš kur jau ilgą laiką neteko girdėti nieko naujo. Tačiau visa tai galima pavadinti „tyla prieš audrą“, nes šiame numeryje turime išskirtinį interviu su žaidimų kūrėjų studija iš Lietuvos, kuri netrukus išleis strateginį žaidimą! Na, o užsienio naujienomis labiausiai pradžiuginsime RPG mėgėjus. Po ilgo ir nekantraus laukimo pagaliau apie savo mega–MMORPG išplėtimą paskelbė „Blizzard“, o kita, visiškai nauja, bet labai patyrusius kūrėjus vienijanti studija ruošia didžiulį vieno žaidėjo vaidmenų žaidimą, vykstantį senovės graikų mitologijos pasaulyje.

Dabar norėčiau jūsų paprašyti dviejų dalykų. Pirmas — kartu su games.lt svetaine pradedame geriausių šių metų žaidimų rinkimus. Jau kitame puslapyje rasite trumpą pristatymą ir informaciją, ką reikia daryti, norint pasakyti savo nuomonę apie mėgiamiausius ir geriausius 2005–ųjų žaidimus. Kiekvienas balsas bus skaičiuojamas ir kiekvienas gali tapti lemiamu, tad nesnauskite ;). Antrasis prašymas, susijęs su „PC Klubu“. Kitais metais galvojame kiek pakoreguoti žurnalą, galbūt nežymiai šį tą pertvarkyti ar „pastumdyti“ — juk kartas nuo karto reikia kažko šviežesnio, kad „neužsiciklintume“, ar ne? Taigi norime paklausti jūsų nuomonių ir patarimų, ką ir kaip žurnale būtų galima pakeisti, kam skirti daugiau dėmesio, kam mažiau, kur sudėlioti akcentus. Galite drąsiai rašyti kritiką ir mintis tiek apie žurnalo turinį, tiek apie jo apipavidalinimą. Tikrai atsižvelgsime į jūsų atsiliepimus ir pabandysime pritaikyti žurnalą jūsų reikmėms. Kurkime kitų metų „PC Klubą“ kartu!

Ričardas Jaščemskas





PEGI REITINGAI

PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dedame PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant galinio žaidimo dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus

Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius	Artūras Rumiancevas
Redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Giedrė Brazaitytė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Jogintas Visockas, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
issn 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“ (Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 5.1058
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

CD TURINYS



■ !Dėmesio! Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys.

■ !Dėmesio! Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

ŽAIDIMAI

Brothers in Arms: Earned in Blood
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green
UFO: Aftershock
Mall of America Tycoon

VIDEO

BiA: Earned in Blood - Artificial Intelligence
BiA: Earned in Blood - Authenticity/Realism
BiA: Earned in Blood - Storyline
Agatha Christie: And Then There Were None
World of Warcraft: The Burning Crusade

DUK

Iš kur galima parsisiųsti „Total Overdose“ demo versiją?
Algirdas, Vilkaviškis
Oficialiame „Eidos“ tinklapyje: http://www.eidosinteractive.com/downloads/search.html?gmid=160. Šiaip naujausių demonstracinių versijų galima ieškoti www.gamershell.com puslapyje.

Kada pasirodys „Duke Nukem Forever“?
Gytis, Panevėžys
Kada nors, arba jo lauksime amžinai, kaip ir nurodo pavadinimas :). Jei rimtai, nėra jokių naujienų.

Kada atsiras PS3?
Rigertas, Trakai
Oficiali data dar nepaskelbta, tačiau analitikai prognozuoja, kad galima tikėtis kitų metų Kalėdoms.

Kodėl dedat tokias nesąmones kaip logotipai ar melodijos?
Edgaras
Nes jie gražiai atrodo ir taip pat gražiai skamba. Juk reikia kartais atsinaujinti, tiesa? :)

Ar „BloodRayne2“ veikia su „Geforce2 MX400“ ar su „Geforce 6600“?
Liudas, Skuodas
Su GF 6600, be abejo, veikia. Su MX turėtų veikti (bent jau taip teigiama oficialiai).

Kada pasirodys „Call of Duty 2“?
Deividas, Ukmergės raj.
Ką tik pasirodė. Dabar intensyviai kariaujame ir papasakosime apie tai kitame numeryje.

Ar yra kokių tinklapių, kur būtų galima parsisiųsti lietuviškų dainų?
Rytis, Ukmergės raj.
Seniau tikrai buvo nemažas tinklapis su populiariąja muzika, dabar galima rasti alternatyvios elektroninės ar roko muzikos, bandykite tinklapiuose www.ore.lt, www.hardcore.lt. Be abejo, jų yra ir daugiau, tiesiog šiuos geriausiai žinome :).

Ar kuriama trečia „Spider–Man“ dalis?
Rytis, Ukmergės raj.
Taip, tačiau kadangi trečiasis filmas, o su juo ir žaidimas, pasirodys tik 2007–ais metais, tai ir apie žaidimą sužinosime dar negreitai.

Kokių yra žaidimų apie nacius antrojo pasaulinio karo metu? Žinoma, išskyrus „Wolfenstein“.
Rytis, Ukmergės raj.
Jei ieškai šiek tiek mistiško stiliaus šaudyklės apie Antrąjį pasaulinį, geriausiai tiktų pačios pirmosios „Medal of Honor“ serijos, tik jos skirtos „PSone“ konsolei. Naujesni „Medal of Honor“, žinoma, turi mažiau mistikos, tačiau siužetas pakankamai įdomus ir intriguojantis. Įdomi yra pirmoji „Mortyr“ serija, kur karinis nacių laikotarpis sumaišomas su ateities vizijomis (antroji dalis, kiek teko bandyti, deja, silpna). Siužeto prasme tokia gerai „užsukta“ yra „Silent Storm“ serija, tik tai jau visiškai kitas žanras.

Ar bus kada GTA SA „multiplayer“ Internetu?
Adomas, Klaipėda
Tikrai negalime pasakyti, tačiau kadangi Internetas taip sparčiai populiarėja, iš „Rockstar“ to tikrai galima tikėtis.

Ar kuriama nauja „Medal of Honor“ dalis?
Rytis, Ukmergės raj.
Kad ir kaip būtų keista, iš tos pusės jau senokai nieko negirdėti. Paskutinis šios serijos žaidimas „European Assault“ pasirodė vasarą konsolėse, na, o vienintelis iš anonsuotų naujų, „Medal of Honor: Airborne“, numatytas PS3 konsolei. Galima daryti išvadas, kad serija visiškai persikelia į konsoles, bet tikėkimės, kad dar kažką išvysime ir PC.

Ar pasirodys nauja „Max Payne“ dalis?
Rytis, Ukmergės raj.
Taip, bet negreitai, geriausiu atveju kitų metų pabaigoje.

Mėgstu gerus RPG žaidimus. Gal galit ką patarti?
Romas, Kaunas
Iš naujausių siūlytume pamėginti „Dungeon Siege II“, „Fable“, ir laukti, laukti „The Elder Scrolls 4: Oblivion“!!!

Ar nuo šiol dauguma žaidimų bus kuriami DVD formate?
Karolis, Utena
Be abejo.

Ar bus išleistas „BloodRayne 3“?
Karolis, Utena
Kol kas nieko negirdėti.

Ką žinote apie naują „Sims 2“ dalį?
Vytautas, Panevėžys
Artimiausias išplėtimas „The Sims 2: Open for Business“ turėtų pasirodyti pavasarį. Kaip ir sufleruoja pavadinimas, jame viskas bus koncentruota į verslą ir darbus.

Kas kuria „Warcraft“ tęsinį?
Donatas, Raseinių raj.
Deja, nėra aišku, ar iš vis kas nors kuria kokį nors „Warcraft“ tęsinį. Artimiausia naujiena — „World of Warcraft“ išplėtimas.

Ar tiesa, kad ištrynus žaidimą, jis vis tiek lieka kompiuteryje?
Aurimas, Utena
Paprastai, išinstaliuojant žaidimą, jis paklausia, ar norite pasilikti žaidimo išsaugojimus bei nustatymus. Net jei jų ir atsisakote, gali registre likti kokie nors duomenys.

Kokia tiksli „Freedom Fighters 2“ išleidimo data? Ką girdėjote apie „The Thing“ tęsinį?
Klaidax, Kėdainiai
Nei apie vieną, nei kitą nieko negirdėjome.

Ar galite parašyti visus žaidimus su Lara Croft ?
Klaidax, Kėdainiai
Parašysime visus, išleistus PC platformai:
1996 — „Tomb Raider“;
1997 — „Tomb Raider II Starring Lara Croft“;
1998 — „Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft“;
1999 — „Tomb Raider: The Last Revelation“;
2000 — „Tomb Raider Chronicles“;
2000 — „Tomb Raider: The Lost Artifact“;
2003 — „Lara Croft: Tomb Raider - The Angel of Darkness“;
2006 — „Tomb Raider: Legend“.

Kada bus išleistas „Heroes of Might and Magic 5“?
Martynas Blazaitis
Kitų metų pradžioje.

1. Ar žinoma tikslesnė „Prince of Persia 3“ išleidimo data?
2. Ar žinoma tikslesnė „The Godfather“ išleidimo data?
3. Ar paskelbti šių žaidimų sisteminiai reikalavimai?
Iš anksto ačiū?
A.Skibaris, Kaunas
1. „Prince of Persia: The Two Trones“ pasirodys gruodžio pradžioje.
2. „The Godfather“ data nepaskelbta.
3. Reikalavimai nė vienam nepaskelbti.

1. Ar bus dar vienas „Roller Coaster Tycoon 3“ pratęsimas?
2. Kodėl Peter Molyneux žaidimo „The Movie“ išleidimą atidėlioja jau daigiau kaip metus? Ir kada pagaliau jį išleis?
3. Kokia yra naujausia „RailRoad Tycoon“ dalis?
4. Ar bus išleista nauja „SimCity“ dalis?
5. Ką reikia studijuoti, norint kurti žaidimus?
andriux
1. Neseniai pasirodė naujausias išplėtimas „Roller Coaster Tycoon 3: Wild!“.
2. Spėjame, kad tiek ilgai atidėliojo dėl to, kad žaidimas yra labai novatoriškas ir reikalauja daug nenumatytų pastangų bei laiko jį pabaigti. Tačiau galime pradžiuginti — žaidimas jau pasirodė lapkričio pradžioje!
3. „Railroad Tycoon 3“, pasirodžiusi dar 2003 pabaigoje. Nieko naujesnio, deja, kol kas nėra.
4. Deja, nei apie naują dalį, nei apie ga-

limus ketvirtosios serijos išplėtimus nieko negirdėti.
5. Specializuotos žaidimų kūrimo studijos po truputį pradeda atsirasti JAV ir kitose šalyse. Na, o pas mus šiam reikalui, be abejo, reikia studijuoti informatiką, ir tuomet jau gilintis į grafinį dizainą bei modeliavimą arba į programavimą.

1. Kur rasti „Need For Speed Most Wanted“ demo versiją?
2. Kokius DVD+R 1x-4x patartumėte pirkti? Kokios firmos?
3. Kuo skiriasi žaidimas GTA 3 nuo naujo, kurį turėtų išleisti „GTA Liberty City“?
Edgariux
1. Tiksli galima nuoroda: http://www.gamershell.com/download_11487.shtml. Taip pat galite palaukti kito „PC Klubo“ numerio, į vieną CD šią demo versiją būtinai įdėsime!
2. Neteko atlikti kokių nors testų, kad galėtume pasakyti, kurios firmos diskai tikrai geresni. Reikia tiesiog imti ir bandyti.
3. Na, esminis skirtumas tas, kad „GTA: Liberty City Stories“ išleistas PSP („PlayStation Portable“) konsolei, o šiaip pats žaidimo „geimplėjus“ panašus.

Norėčiau jūsų paklausti man labai svarbų klausimą. Kur Lietuvoje galima nusipirkti originalią žaidimo „TOTAL OVERDOSE“ versiją asmeniniam kompiuteriui? Kiek ji kainuotų?
Mykolas
Tokiais atvejais geriausia ieškoti per „Google“. Tiesiog rašote žaidimo pavadinimą, žodelį „kaina“, ir jei žaidimas jau bus prekyboje, turėtumėte surasti keletą parduotuvių. „Total Overdose“ radome keliose parduotuvėse, jo kaina — 139 Lt. Kitas variantas — tiesiog eiti į kokį technikos prekybos centrą ir klausti žaidimų pardavėjų. Jei žaidimo neturės, galima bandyti užsisakyti.



Girdėjau, kad „Blizard“ ruošiasi nemokamai padaryti „World of Warcraft“. Ar tai tiesa, ar gandai?
NiGhTmArE
Tai tikrai gandai.

Ar galima kokiu nors būdu žaisti „GTA: Liberty City Stories“ ant PC?
Resutas, Vilnius
Ne.

PADĖK IŠRINKTI 2005-ŲJŲ GERIAUSIUS!

PC KLUBAS IR GAMES.LT

PRADEDA GERIAUSIŲ ŠIŲ METŲ ŽAIDIMŲ RINKIMUS. TU TIESIOG PRIVALAI JUOSE DALYVAUTI IR IŠSAKYTI SAVO NUOMONĘ!

Įrašyk savo mėgiamiausio ir geriausio 2005-ųjų žaidimo(-ų) pavadinimus į kuponą PC Klube. Eik į www.games.lt ir specialiame klube „Metų Žaidimo Rinkimai 05“ pasakyk savo nuomonę bei diskutuok su tūkstančiais kitų žaidėjų.

Iš jūsų diskusijų šiame klube bei pagal balsavimą kuponuose išrinksime finalistus, kurie kovos dėl Metų Žaidimo vardo ir kuriuos pristatysime kitame numeryje.

THQ NUPIRKO KONANĄ

Leidėjas THQ įsigijo teises kurti žaidimus garsiosios Roberto Howardo „fantasy" visatos „Conan" motyvais. Sandėris nebuvo ekskliuzyvinis: kompanijos „Conan Properties" ir „Paradox Entertainment", atitinkamos licencijos turėtojos, ateityje galės ją teikti ir kitiems kūrėjams bei leidėjams. Kaip pranešė THQ, licencija žaidimams su Konanu įsigyta PC, naujos kartos konsolėms ir kišeninėms platformoms.



„LUCAS ARTS" PRANEŠA APIE NAUJĄ REKORDĄ

Norėdama šokiruoti visuomenę rimta suma su daugybe nulių (ir tai visai pavyko), kompanija „Lucas Arts" paskelbė, kad bendri „online" veiksmo žaidimo „Star Wars: Battlefront 2" ir tą pačią dieną išėjusio filmo „Star Wars: Episode 3" DVD versijos pardavimai per pirmą savaitę sudarė daugiau kaip 210 mln. dolerių. Čia įvertinti rezultatai, pasiekę leidėjus iš JAV, Kanados, Lotynų Amerikos, Didžiosios Britanijos, Vokietijos, Italijos, Ispanijos, Australijos. Daugelyje šių šalių paklausa dvigubai viršijo prognozes.

Deja, kompanija nepraneša, kiek procentų šiuose įspūdinguose pardavimuose sudaro žaidimo dalis. Neoficialiais duomenimis, didžioji dalis tenka kinui. Nors „Battlefront 2" populiarumas taip pat yra aukštas, apie tai liudija toks faktas, kad tęsinys parduodamas 40% geriau už originalą, kuris, savo ruožtu, buvo geriausiai po „Star Wars" prekiniu ženklu parduodamas projektas. „Lucas Arts" tikisi, kad „Battlefront 2" išsaugos dinamiką ir taps nauju rekordininku.



„ATARI" NAUJIENOS

Leidėjas „Atari" atsidūrė industrijos dėmesio centre, nes iš jos stovyklos atėjo net keli pranešimai. Visu pirma, kompaniją padavė į teismą jos partneris, garsių žaidimų frančizių „RollerCoaster Tycoon" ir „Transport Tycoon" kūrėjas Chris Sawyer. Jis tikina, kad „Atari" nesumokėjo jam skirto autorinio honoraro. Aukščiau minėtos frančizės atnešė leidėjui 180 mln. dolerių pelno, iš kurių Sawyer'iui atiteko 30. Tačiau jam to pasirodė per mažai — dėl neva daugelio kontrakto pažeidimų iš „Atari" pusės, garsus žaidimų kūrėjas reikalauja dar 4.8 mln. Kaip baigsis ši istorija, parodys laikas.
Taip pat kompanijoje įvyko svarbūs kadrų paskyrimai: į kompanijos valdybos tarybą ateis trys naujokai: Ronald Bernard, buvęs NFL ir „Viacom" vadovas, Michael Corrigan, ankščiau dirbęs finansininku „Metro–Goldwyn–Mayer" kompanijoje, ir Charles Coppee, buvęs „Infogrames" vykdantysis direktorius.

„ASCARON" PLEČIASI

Vokiečių leidybinė–kūrybinė kompanija „Ascaron Entertainment", žinoma kaip „Port Royale", „Patrician" ir ypač „Sacred" (šio „Diablo" stiliaus RPG žaidimo tiražas viršija pusantro milijono kopijų) kūrėja, skelbia apie savo išplėtimą. Kompanija atidaro dar vieną vidinę studiją Vokietijoje, Potsdamo mieste. Per artimiausius tris metus juos darbuotojų skaičius išaugs iki 80. Į savo naują padalinį „Ascaron" per du metus ketina investuoti 2 mln. eurų.
Be kūrėjų studijos tame pačiame Potsdame „Ascaron" ketina atidaryti atskirą kompaniją, kuri vykdys žaidybinio „softo" kontrolę, kitaip tariant, testavimą. Ji vadinsis „Quality Four GmbH" ir dirbs ne tik su motininės kompanijos projektais, bet taip pat ir teiks paslaugas šalutiniams kūrėjams bei leidėjams.

„DISNEY" NUSIPIRKO „MOBILININKUS"

Kompanija „Disney" įsigijo europietišką mobiliųjų žaidimų leidėją ir kūrėją „Living Mobile", kurios pagrindinė būstinė yra Miuncheno mieste, Vokietijoje. Kompanija išleido daugiau kaip 70 žaidimų, platinamų visoje Europoje ir Singapūre. Kompanijai priklauso tokių stambių praeities hitų, kaip „Bomberman", „Lode Runner" ir „Resident Evil", licencijos. Dabar prie jų tikriausiai prisidės žaidimai garsių Disnėjaus frančizių pagrindu. Pagal sandėrio sąlygas, „Living Mobile" taps „Walt Disney Internet Group Europe" padaliniu.

VIDEO ŽAIDIMAI NEPAVOJINGI SVEIKATAI

Ginčai dėl neigiamos video žaidimų įtakos žmogaus organizmui ir psichikai tikriausiai niekada nesiliaus. Eilinį kartą žengdama į šią aštrią diskusiją, pramoginio programinio aprūpinimo gamintojų Asociacija (ESA) pristatė iš karto kelių nepriklausomų tyrimų rezultatus, ir visi jie, kad ir kaip būtų keista, liudija apie vieną — žaidimai ne tik nėra kenksmingi sveikatai, jie dar ir naudingi. Du iš keturių tyrimų buvo skirti su prievarta ir agresija susijusiems klausimams ir abu įrodė, kad jokio ryšio tarp agresyvaus elgesio virtualiame ir realiame pasaulyje nėra. Mokslininkai taip pat eilinį kartą įrodė, kad žaidėjai pasižymi puikia reakcija ir greičiau orientuojasi naujose situacijose. Dar vienas tyrimas parodė teigiamą interaktyvių pramogų įtaką ligonių reabilitacijos procesui.



Jums reikia dovanos?
ar tikro
KOKYBIŠKO GARSO?
ALTEC LANSING
ALTEC LANSING
ALTEC LANSING
VOLUME
sfx
Pirkdami ALTEC Lansing kolonėles
Jūs negausite jokios papildomos dovanos,
JŪS GAUSITE ITIN NATŪRALŲ SKAMBESĮ
ALTEC LANSING

LIETUVIŠKAS RTS — JAU NETRUKUS!

Apie lietuvių žaidimų kūrėjų kompaniją „Wireframe Dreams“ išgirdome jau senokai. Apie juos norėjome jums papasakoti dar tuomet, kai ji vienintelė iš Lietuvos dalyvavo šių metų E3 parodoje. Tačiau nusprendėme palaukti, kol kompanija galės plačiau papasakoti apie save ir savo būsimą žaidimą „PSI: Syberian Conflict“. Taigi susipažinkime — „Wireframe Dreams“.

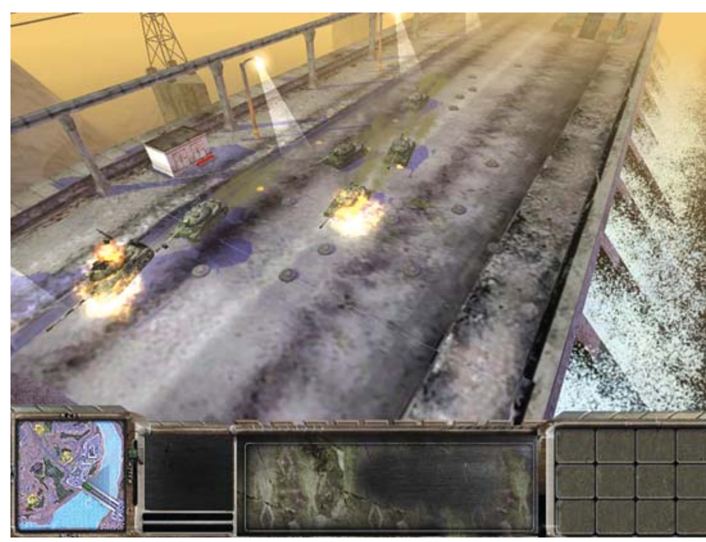
Trumpai papasakokite apie save ir savo kompaniją. Kiek žinome, žaidimus kuriate seniai, tad kada oficialiai įkūrėte kompaniją ir pradėjote kurti?

„Wireframe Dreams“ oficialiai įkūrėme 2003 metų vasarą, tačiau daugelis mūsų savo jėgas žaidimų kūrime buvo išbandę jau anksčiau — kas mėgėjiškai, o kai kas ir profesionaliai. Kai kurie komandos nariai turėjo žaidimų patirties užsienio kompanijose. Pradžioje mūsų komanda buvo labai nedidelė, vos keturi žmonės, tačiau pamažu ji augo. Lietuvoje nelengva rasti patyrusių specialistų, tačiau mes sugebėjome pritraukti pačius geriausius. Kartais darbuotojų tekdavo ieškoti ir užsienyje — prie projekto dirbo dizaineriai iš Latvijos ir Rusijos, tačiau didžioji komandos dalis buvo surinkta čia, Lietuvoje. Vienu metu prie žaidimo dirbo beveik dvi dešimtys žmonių, dabar, artėjant išleidimui, liko kiek mažesnė komanda — taip lengviau organizuoti darbą bei išsaugoti kokybę. Šiuo metu prie projekto dirbantys žmonės — mūsų studijos branduolys, užgrūdintas kelių metų bendro darbo.

Trumpai apie žaidimą. Kodėl pasirinkote RTS žanrą, kas įtakojo paties žaidimo idėjos formavimą?









RTS žanro pasirinkimą nulėmė daug faktorių. Kadangi, kaip minėjau, daugelis mūsų jau turėjo patirties kuriant kompiuterinius žaidimus, tad buvome sukaupę šiokią tokią kodo bazę, ir ji labiausiai tiko būtent RTS žanro žaidimui. Buvo ir kitų priežasčių — svarstėme galimybę kurti automobilių lenktynes, tačiau šio žanro rinka užpildyta gerai žinomų žaidimų gamintojų leidžiamomis serijomis, todėl „prasimušti“ būtų labai sunku. Šaudyklės žanrą atmetėme dėl tos pačios priežasties, be to, šiuolaikinėms šaudyklėms reikia didelių lygių, o tai reiškia labai daug darbo modeliuotojams. Šios srities specialistų Lietuvoje nėra daug, taigi šaudyklės žanrą taip pat atmetėme. Turbūt nereikia aiškinti, kodėl net nesvarstėme MMORPG žanro :)

Išvardinkite ir trumpai apibūdinkite pagrindines žaidimo savybes. Kuri, jūsų manymu, bus įdomiausia ir, sakykime, labiausiai išsiskirianti arba svarbiausia visai žaidimo mechanikai.

Galėčiau paminėti kelias ypatybes, kurios, mano nuomone, labiausiai įtakoja žaidimo eigą. Visų pirma tai herojai — galingi, unikalūs koviniai vienetai, turintys skirtingų specialių sugebėjimų. Jei daugelyje RTS žaidimų vienintelis būdas laimėti — su-



rinkti didelę armiją ir pulti priešą visomis pajėgomis, tai „PSI: Syberian Conflict" galėsite kur kas labiau pasikliauti herojais. Viena svarbiausių užduočių, kurią sau kėlėme, buvo būtent skirtingų žaidimo taktikų galimybė.

Kiti ne visai tradiciniai sprendimai — tai bazės atsisakymas (naujus kovinius vienetus gamina vienas iš herojų). Žaidėjui nereikia rūpintis statyba bei ekonomika. Resursų rinkimo modelis labai paprastas — jie gaunami užimant ir išlaikant tam tikrus objektus bei naikinant priešus. Šių sprendimų dėka žaidimas yra labai dinamiškas, greitas ir agresyvus, jame daug veiksmo. Žaidėjui mažiau reikia rūpintis resursų rinkimu bei bazės plėtra, todėl jis gali susikoncentruoti į taktiką mūšio lauke.

Dar vienas, atrodytų, nežymus, tačiau išties labai įtakojantis žaidimo eigą sprendimas yra kryptinis regėjimas bei apribotas regėjimo laukas. T. y., mūsų žaidime koviniai vienetai daug toliau mato ta kryptimi, į kurią jie yra atsisukę. Tai suteikia galimybę prisėlinti prie priešo iš užnugario ir netikėtai suduoti smūgį. Be to, pastatai ar landšafto nelygumai užstoja vaizdą, o tai leidžia surengti pasalas, ginti siaurus praėjimus ar pasislėpti nuo apšaudymo už sienų.

Jei galite, šiek tiek papasakokite, kaip jums sekėsi ieškoti leidėjų, kaip pasisekė E3 parodoje? Kas ir kada žaidimą išleis Lietuvoje ir užsienyje, kuriuose regionuose jis pasirodys?

Derybos su leidėjais vyko labai permainingai. Pradinė, kur kas primityvesnė žaidimo versija (joje nebuvo numatytas resursų rinkimas ir naujų kovinių vienetų gamyba, nebuvo apriboto regėjimo lauko, be to, vizualinė dalis buvo kur kas silpnesnė) leidėjų nesudomino. Tuomet pradinės dizaino idėjos buvo iš pagrindų peržiūrėtos, smarkiai patobulinome žaidimo eigą, iš naujo perpiešėme visų kovinių vienetų tekstūras, o kai kuriuos kovinius vienetus apskritai perkūrėme. Demonstracinė versija, kurią pristatėme E3 parodoje, susilaukė nemažo dėmesio, intensyviai derėjomės su daugeliu užsienio leidėjų iš įvairiausių pasaulio šalių. Šiuo metu derybos yra praktiškai baigtos, kai tik bus pasirašyta galutinė sutartis, leidėją paskelbsime viešai.

Lietuvoje ir Latvijoje žaidimo leidyba užsiimsime patys. Manau, kad „PSI: Syberian Conflict" galėsite rasti didžiuosiuose prekybos centruose. Lietuvoje jis turėtų pasirodyti antroje gruodžio pusėje, iki Kalėdų. Užsienyje jį planuojame išleisti kiek vėliau, tačiau čia daug kas priklausys nuo leidėjo.

Kaip manote, kokiems žaidėjams patiks jūsų žaidimas? Galbūt, jis bus panašus į kokį nors jau egzistuojantį žaidimą? Gal galėtumėte užsiminti, ko tikėtis iš žaidimo?

Manau, kad mūsų žaidimas bus patrauklus daugeliui strateginių žaidimų mėgėjų. Žinoma, vargu ar sužavėsime tuos, kurie mėgsta sudėtingas ekonomines simuliacijas, tačiau taktikos ir veiksmo gerbėjams „PSI: Syberian Conflict" turėtų būti pats tas.

Lyginti su kitais žaidimais, sunku. Žinoma, yra panašumų į kitus RTS žanro žaidimus, galų gale, kažką absoliučiai naujo sukurti yra sunku, o svarbiausia, labai rizikinga, ypač neturint pakankamai patirties bei finansinio rezervo. Tačiau tikrai nekopijavome nė vieno iš mums žinomų žaidimų. Manau, kad žaidimui pasirodžius patys žaidėjai galės jį išbandyti ir nuspręsti, į ką jis panašiausias.

Dėkojame už pokalbį „Wireframe". Nekantriai lauksime žaidimo pasirodymo ir būtinai apie jį daug plačiau papasakosime.







ATEIK ŽAISTI

MAGIC The Gathering®

IR

Yu-Gi-Oh!™

TIK KLUBUOSE

- rasi daug naujų žaidėjų;
- išmėginsi savo kaladę
- Tave konsultuos;
- gausi oficialų žaidėjo numerį;
- užsiregistruosi pasauliniuose reitinguose;
- dalyvausi oficialiuose turnyruose;
- ir turėsi galimybę dalyvauti pasaulio, Gran Prix čempionatuose, Pro Turuose ir laimėti tikrai didžiulius prizus!



DAUGIAU INFO APIE MAGIC: THE GATHERING
SUŽINOK APSILANKĘS WWW.ZAISK.LT

MAGIC The Gathering

KLUBAI VILNIUJE:
Antradieniais nuo 15 val.
KLUBE "INTRO", MAIRONIO G. 3, VILNIUS.

KLUBAI KAUNE:
Ketvirtadieniais: nuo 18 val. ir
Šeštadieniais: nuo 12 val
KLUBE "VIESTURAS" PALANGOS G. 9, KAUNAS
Sekmadieniais: nuo 12 val. Restorane "BRAVORAS"
(BUVĘS STUMBRO RESTORANAS)
ŽVANGUČIŲ G. 19, KAUNAS

KLUBAS PANEVĖŽYJE
Šeštadieniais nuo 11 val. ir trečiadieniais nuo 14:30 val.
KNIAUDIŠKIŲ 21, PANEVĖŽYS

KLUBAS KLAPĖDOJE:
Sekmadieniais nuo 12 val.
VINGIO G. 14 II AUKŠTAS (PRIEŠAIS "THOMAS PHILIPPS" KRAUTUVĘ)

KLUBAS ŠIAULIUOSE:
Antradieniais nuo 18.30 val.
"JAUNIMO CENTRE" VYTAUTO G. 103A

Yu-Gi-Oh!

KLUBAS VILNIUJE
Sekmadieniais nuo 14:30 val.
KLUBE "PAPARTIS" ARCHITEKTŲ 43 / 31, VILNIUS.
Šalia Lazdynų IKI - tame pačiame pastate. 631-90050

KLUBAI KAUNE
Šeštadieniais nuo 12 val.
KLUBE "AMERIKA PIRTYJE" VYTAUTO PR. 71, 688-39575
Sekmadieniais nuo 12 val.
RESTORANE "BRAVORAS" (BUVĘS STUMBRO RESTOR-ANAS) ŽVANGUČIŲ G. 19, KAUNAS 682-41598

KLUBAS PALANGOJE
Antradieniais ir Ketvirtadieniais nuo 12 val.
ČILI PICERIJOJE BASANAVIČIAUS G. 45
(ŠACHMATINĖJE). 620-24100

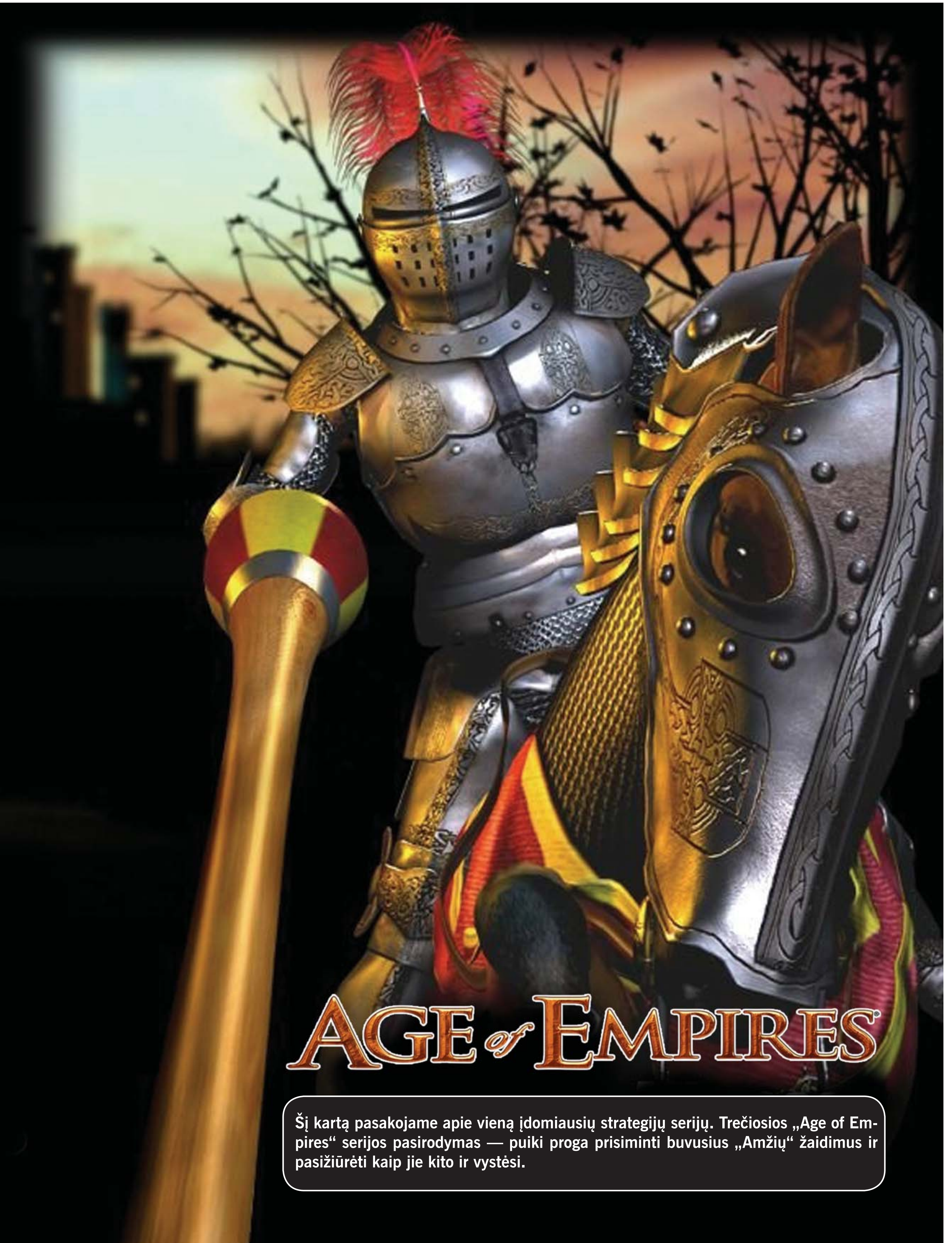
KLUBAS PANEVĖŽYJE:
Penktadieniais nuo 15 val.
KNIAUDIŠKIŲ 21, PANEVĖŽYS 624-42020

KLUBAS ŠIAULIUOSE:
Šeštadieniais nuo 12 val. SANTARVĖS VID. MOKYKLA
(VYTAUTO G. 113). 618-20053

KLUBAS ŠILUTĖJE:
Antradieniais ir Ketvirtadieniais nuo 12 val.
ŽEMAIČIŲ NAUMIESČIO G. 3
(AUTOSERVISO PATALPOS, IIA.), 620-76168

KLAIPĖDOJE
šeštadienį - sekmadienį 12-15 val. Tiltų g. 5
kavinėje "Šikšnosparnis".

ŠILUTĖJE
šeštadienį - sekmadienį nuo 12 val. Sodų g. 10
klubas "Faraonas"



AGE of EMPIRES

Šį kartą pasakojame apie vieną įdomiausių strategijų serijų. Trečiosios „Age of Empires“ serijos pasirodymas — puiki proga prisiminti buvusius „Amžių“ žaidimus ir pasižiūrėti kaip jie kito ir vystėsi.

AGE of EMPIRES





IMPERIJŲ PRADŽIA

Seniai seniai, kai dar visi kompiuteriai buvo dideli ir beprotiškai lėti, į mažytę kompiuterinių žaidimų rinką atėjo naujas žaidimas. Ir nors, kaip sakoma patarlėje, „pirmas blynas visada būna prisvilęs“, bet vertiname juk galutinį virėjo patiekalą... Tada, lygiai prieš aštuonerius metus, „virėjai“ iš „Ensemble“ studijos būtent taip ir padarė — jų ką tik iškeptas blynas „Age of Empires“ buvo gan prisvilęs. Labiausiai prisvilęs ta prasme, kad iš tiesų buvo sunku suvokti — geras jis ar blogas. Net ir šiandien, sužaidus žaidimą, kyla tiek abejonių, kad visoms joms išdėstyti nepakaktų ir viso žurnalo. Bet pripažinti galima vieną — tai nuostabios strategijų istorijos pradžia, ir jau dabar visiškai nesvarbu, gera ar bloga ji buvo.

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Age of Empires“	
www.microsoft.com/games/empires/	
KŪRĖJAS:	„Ensemble Studios“
LEIDĖJAS:	„Microsoft Game Studios“
ŽANRAS:	strategija
DATA:	1997–09–30

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	90 MHz
RAM:	16 MB
VIDEO:	1 MB
HDD:	80 MB

BLACKNEMO

Dar prieš pasirodant žaidimui, jam jau buvo lipdoma „Civilization“ klono su „Warcraft“ dvasia etiketė. Dvi geriausios tų laikų strategijos žavėjo milijonus žaidėjų, o daugeliui iš jų jau buvo maža to, ką jos pasiūlė. Jie troško daugiau, dar daugiau užduočių jų galvoms. Todėl informacija apie būsimą „Age of Empires“ juos nuteikė nuotykiams, kuriuos jie jau pažinojo. O išleidus žaidimą, pasirodė, jog tai — naujas, visiškai į nieką nepanašus žaidimas. Jie nusivylė, nes nesugebėjo priimti naujovės. Žaidime buvo klaidų, bet tikrai ne tiek, kad būtų vertas mažesnio nei „geras“ įvertinimo.



Mes pradedame žaidimą, turėdami vienintelį pastatą, miesto centrą ir keletą valstiečių. Prieš mūsų akis — milžiniškas, neištyrinėtas žemėlapis su keliais priešininkais, tuo pat metu besivystančiais ir besistengiančiais dominuoti. Mūsų užduotis — ne tik užkirsti kelią savo priešininkams, bet ir patiems tapti mini pasaulio valdovais. Tai padaryti mes galėsime, rinkdami resursus, plėsdami savo imperiją, tobulindamiesi ir statydami armiją.

Taip, čia jums ne „Civlization“, kur nugalėti galite ir neturėdami stiprios armijos. Čia kariuomenė yra pagrindinis žaidimo elementas. Visa armija yra padalinta į keturis skirtingus tipus, kuriuos, manau, visi kuo puikiausiai žinote: pėstininkai, lankininkai, kavalerija ir apgulties mechanizmai. Kiekvienoje iš šių grupių rasite daugiau ar mažiau kareivių rūšių, pasirengusių bet kada paaukoti savo gyvybę vardan imperijos. Buvo dar ir dvasininkijos atstovų, kurie rankų nesitepdavo, tačiau ženkliai galėjo įtakoti kovas savo gydymo metodais.

Trumpai prisiminę pagrindines žaidimo ypatybes ir funkcijas, manau, galime pažinti gilesnius žaidimo klodus. Visų pirma dirbtinio intelekto lygis yra gan aukštas, tačiau tik tol, kol tai liečia priešininką, kuris savo intelekto dėka tampa rimtu varžovu. Jūsų pačių kariai yra visiška jų priešingybė. Užstrigimas už pirmos pasitaikiusios kliūties ar tiesiog asiliškas nenoras nueiti iki paskirto taško, gali išvesti iš proto net ir patį kantriausią. Dar įdomesnė jų savybė yra ta, jog jie, skirtingai nei jūs, traktuoja, kas yra tikrasis priešas. Neįsivaizduoju, kodėl žaidžiant staiga kareiviai nustoja pulti priešo „unitus“, nors kitais kartais viskas vyksta lyg ir normaliai. Visa laimė, kad yra 50 „unitų“ limi-

AGE OF EMPIRES

tas, antraip, valdant didesnę armiją, būtų galima išsikraustyti iš proto.

„Age of Empires“ yra ne tik pirmasis žaidimas serijoje, tačiau ir jo veiksmas vyksta ankstyviausiais žmonijos laikais, kai ji dar tik žengė pirmuosius žingsnius. Mūsų lauks keturi amžiai: akmens, įrankių, bronzos ir geležies. Žaidimo pradžioje jūs automatiškai būsite pirmajame amžiuje, vėliau, norėdami pasitobulinti, turėsite sumokėti tam tikrą sukauptų resursų kiekį. Tobulėjimas amžiais paveiks ne tik jūsų technologijas, bet ir pakeis visą pastatų stilių.

Dar viena savybė, buvusi pirmuosiuose dviejuose serijos žaidimuose, tačiau kurios neliko trečiojoje, yra „wonderiai“ — pastatai, kuriuos pastačius, jūsų priešininkui duodamas tam tikras laiko tarpas, per kurį jis turi sunaikinti jį arba pralaimėti. Tas laikas yra 2000 metų, na, bent jau žaidime. Tai būtų 25 minutės realaus gyvenimo, tad skubėti, sužinojus apie naująjį priešo pastatą, tikrai verta.

Pirmasis serijos žaidimas išėjo tikrai blogesnis, nei buvo galima tikėtis. Taip, kūrėjai norėjo daug, bet išėjo kitaip. Grafika buvo gera, jei atsižvelgsime į tai, kelintais metais pasirodė žaidimas. Kalbant apie garsą,— problemų buvo ir tikrai nemažų, bet didžiausias žaidimo nuopelnas — ne geras garsas ir tuo labiau ne geras DI. Žaidimo nuopelnas yra serijos pradėjimas, kadangi žodžiai „Age of Empires“ dabar daugeliui strategijos fanų yra įstrigę, kaip gero žaidimo sinonimai, ir niekas jau nebeprisimena tos pirmosios nesėkmės.

Po dviejų metų pasaulį išvydo pirmasis „Age of Empires“ išplėtimas „The Rise of Rome“. Viena didžiausių senojo pasaulio imperijų ir jos didybė įkvėpė „Emsemble“ sukurti jos vardu

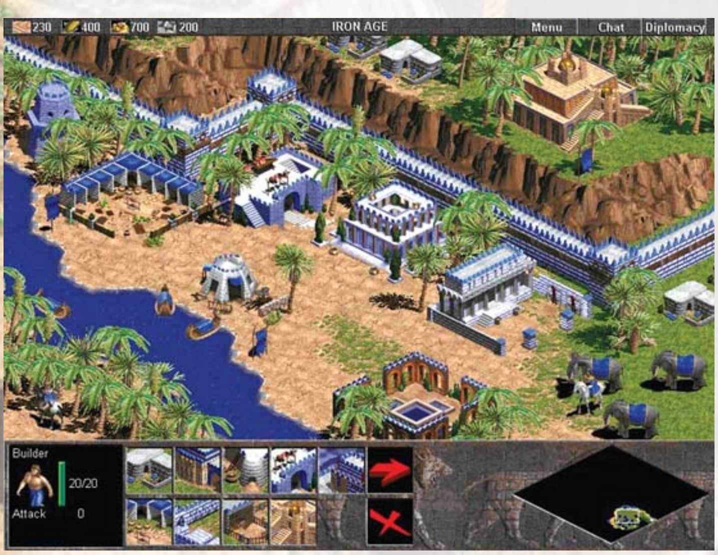


pavadintą žaidimą. Taigi naujasis tęsinys savo laikais kuo puikiausiai tiko dar palyginus mažai „Age of Empires“ fanų bendruomenei. Buvo numaldytas jų troškulys, o studija ramiai vylėsi sukurti kuo geresnę antrąją dalį.

„The Rise of Rome“ mums siūlo penkis naujus kariuomenės vienetus, keturias naujas civilizacijas, keturias technologijas, keturis naujus kampanijos režimus ir keturis patobulinimus žaidimo sąsajoje. Sakysite nedaug? Tačiau iš-tėjo, sukurdami milžinišką imperiją, kiti, tuo tarpu, turėdami vieną talentingiausių vadų istorijoje. Likusios dvi civilizacijos — kartaginiečiai ir „palmyrai“. Įdomiausias pastarosios civilizacijos „patobulinimas“ — pabrangę valstiečiai be jokių papildomų funkcijų. Tiesiog kam mokėti pigiau, jei galima daugiau.

Išplėtimas kaip išplėtimas. Apie jį kalbėti labai sunku. „Rise of Rome“ nesistengia iš pagrindų keisti žaidimo ar daryti revoliucijos. Tai ne-







plėtimas tikrai sugebėjo atimti keletą gyvenimo valandų iš serijos fanų. Daugelis patobulinimų dar buvo reikalingi ir todėl, kad būtų pagaliau įvestas balansas tarp kai kurių kariuomenės vienetų ir rasių.

Nors duotos keturios naujos civilizacijos, bet kiek įdomesnės yra tik dvi — romėnai ir makedoniečiai. Vieni suklesbuvo „privalomas“ žaidimas, tai buvo gan tragiškai atrodžiusio pirmojo žaidimo minimalūs patobulinimai. Tačiau problemų žaidime buvo likę dar daug. Nežinau, ar „Emsemble“ nesugebėjo pamatyti akivaizdžių dalykų, ar tiesiog nenorėjo ir visas jėgas nukreipė į antrosios dalies kūrimą. Geriausiai žino tik jie patys.

AGE of EMPIRES





Į SCENĄ ŽENGIA KARALIAI

Pirmasis „Age Of Empires“ paklibino ne vieną širdį. Savo nuostabiais landšaftais, detaliomis ir labai realiai judančiomis žmonių figūrėlėmis, perėjimų per epochas sistema žaidimas pakerėjo daug žmonių visame pasaulyje. Antrosios dalies pasirodymas jau tada buvo užkoduotas. Procesą galėjo sustabdyti nebent firmos bankrotas, bet, šlovė visų imperijų dievams, taip neatsitiko, ir 1999–aisiais metais pasaulį išvydo „Age Of Empires II: Age Of Kings“. Išlaikęs geriausia, ką paveldėjo iš pirmtako, bei įnešęs naujo grožio ir įdomumo.

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Age Of Empires II“	
www.microsoft.com/games/age2/	
KŪRĖJAS:	„Ensemble Studios“
LEIDĖJAS:	„Microsoft Game Studios“
ŽANRAS:	strategija
DATA:	1999–09–30

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	166 Mhz
RAM:	32 MB
VIDEO:	2 MB
HDD:	200 MB

RAW



Kaip ir turėtų būti, naujojo žaidimo veiksmas prasideda tuo laiku, kai baigiasi senojo — tamsieji amžiai, feodalų valdžia keičiama karalių valdymu. Dabartinio lygio grafikos stebuklų, žinoma, nebuvo, o kad tai suvoktume, pakanka prisiminti grafinės plokštės reikalavimus (2 MB). Tačiau tai išties malonus žaidimas. Ryškiausias momentas, įstrigęs iki dabar, tai simpatiškos, detalios ir plastiškos žmonių figūrėlės. Specifinis lankstumas, gracija negali nesužavėti. Antrasis imperijų amžiaus žaidimas, kaip buvo ir pradinis, liko „švaria“ realaus laiko strategija su visais jai būdingais elementais. Vis taip pat reikia kaupti resursus, vystytis ekonomiškai, statyti įvairiausių paskirčių namus, ruošti armiją, atremti puolimus ir triuškinti priešus. Žinoma, atskiros misijos, kad išblaškytų monotoniją, liepia atlikti tą ar tą, tačiau tai nenugramzdina pagrindinės misijų rūšies į užmarštį.

Dirbtinis intelektas, nors ir nėra pasiekęs svaiginančių aukštumų, tačiau yra pakankamai aukšto lygio. Priešas atakuoja ne itin didelėmis grupelėmis, neleisdamas per daug atsipalaiduoti ir kartu nesuteikdamas progos lemiamai kontratakai. Vienetai sėkmingai keliauja savo keliais, per daug nesigrūsdami vienoje vietoje ir neužstriginėdami prie kiekvieno kampo.

Pradedant kalbėti apie didžiąsias ir mažąsias naujoves, reikia paminėti mastelį. „Age Of Empires II“ tapo viena pirmųjų strategijų, kurioje bent stengiamasi atitikti normalius santykinius matmenis, turiu omenyje, kad kareivis, ką tik išėjęs iš kareivinių, neturi būti lygus ar net didesnis už tas kareivines. Žmonių be galo mažinti neverta, nes niekas nesugebės jų sugraibyti, todėl

AGE OF EMPIRES II

smarkiai išaugo kai kurie pastatai. Pavyzdžiui, tvirtovė dabar užima didelę dalį žaidimo lauke, tačiau kur kas smagiau matyti šalia jos siuvančius žmogeliukus.

Suprantama, negalėjo naujas žaidimas nepasipildyti naujomis rasėmis, technologijomis, koviniais vienetais ar pastatais. Šito tikrai netrūksta, o, svarbiausia, pats žaidimas suteikia begalę informacijos, kuo vienas ar kitas vienetas yra geresnis ar kuo pranašesnė tam tikra rasė.

Įstabus momentas — vartai. Aplink savo valdas galima statyti tvorą, ir nereiks palikti plyšelio praėjimui. Pagaliau sugalvoti vartai, kurie mielai praleidžia savas pajėgas ir lieka aklina siena svetimoms. Žinoma, kaip ir viskas, jie nugriaunami... Jei prisiminsime, tai vartai dar ir dabar aptinkami ne kiekvienoje strategijoje.

Tereikia paspausti vieną mygtuką, ir tvirtovės sirena praneša apie užgriuvusias priešo pajėgas. Dabar darbininkai, užuot bejėgiškai laukdami mirtinų įniršusio priešo smūgių, kiek įkabindami skuodžia slėptis pastate ir laukti, kol jūsų kareiviai išvys atėjūnus.

Ekonominiam vystymuisi atsirado stipri paspirtis — rinka. Be proto prikaupus vienos rūšies resursų, neteks kęsti alkio kitai rūšiai. Jei turite per daug akmens, jį galima parduoti ir nusipirkti, pavyzdžiui, medžio, kurio trūksta statyboms.

Žaidime jau pastebime atsiradusį karių rikiavimą. Pažymėtą grupę galime išrikiuoti kolona, pleištu, kvadratu ar kita norima forma. Tai ne tik gražu, bet ir naudinga.

Tuo metu tikrai gera grafika, maloniais vaizdais ir viliojančiu, įtraukiančiu žaidimo procesu pasižymintis žaidimas prašyte prašėsi tęsinio, ir beveik po metų sulaukė — pasirodė „Age Of Empires II: The Conquerors“. Tai buvo tipiškas praplėtimas, tad jam reikėjo turėti originalų „Age Of Empires II: Age Of Kings“. Praplėtimas papildė 13 senųjų rasių dar penkiomis. Žinoma, toks kiekis nereiškia, kad tautos visiškai nepanašios viena į kitą. Kaip tik tarp kai kurių tautų pastebimi tik minimalūs skirtumai, tačiau būtent tais atskirais vienetais, keliomis specifinėmis savybėmis, galų gale, spalvomis ir sudaroma gana didelė bei įdomi rasių įvairovė. Dabar jau ir laivai gali sudaryti formacijas, valstiečiai atkūrinėja nualintą ūkį, dar pagerintas DI. Pėstininkus tapo įmanoma įlaipinti į apgulties įrengimus, kuriuose jie pakankamai saugūs, kol nesugriautas tas įrengimas, bet užtai negali kovoti įprastiniais ginklais. Iš naujienų galima paminėti tris naujus žaidimo tipus: „King Of The Hill“, „Wonder Race“ ir „Defend Of Wonder“. Atitinkamai pirmasis nurodo išsaugoti monumentą žemėlapio centre, naikinant visus priartėjusius priešus, antrasis apsieina be karo, nes laimi tas, kuris pirmiau pastato stebuklingąjį statinį, o trečiasis leidžia vienam žaidėjui pastatyti stebuklą, aptverti sienomis ir ginti, o kiti pradeda nuo imperijos amžiaus, turi iškart ištyrinėtas technologijas bei galybę resursų. Tik pulk. Grafikos naujovė yra ta, kad atsirado žiema :). Pėdsakai ant sniego. Vilkai, pasipuošę baltu kailiu. Gražu.

Aišku, trūkumų turi visi žaidimai. Šiame muškietininkai moka šaudyti kiaurai sienas, eidami į tikslą, o kareiviai nekreipia dėmesio į juos daužančius priešus, tačiau tai menkniekiai, jie visiškai nesumažina noro žaisti.

Išvada: gražu, efektinga, malonu žaisti. „Age Of...“ jau seniai turi savąjį įvaizdį, žinai, kad gali čiupti žaidimą ir per daug juo nenusivilsi. Todėl serija vis tęsiasi, todėl ką tik sulaukėme ir naujojo „Age Of Empires III“.









AGE of EMPIRES



NAUJOJO PASAULIO UŽKARIAVIMAS

Jis mane užaugino. Kai buvau dar mažas, linksmai įsijausdavau į pasaulio valdovo vaidmenį, pasirinkdavau vieną iš senovės civilizacijų ir bandydavau išvesti ją į galingųjų elitą. Vėliau aš augau, kartu su manimi augo ir žaidimas. Pasaulį išvydo „Age of Empires II“. Naujas žaidimas, pilnas naujų galimybių ir strategijos vingrybių, kur aš galėčiau pasireikšti. Mes kartu tobulėjome. Ir štai, pagaliau išleista trečia dalis, kuri man tyliai sako, kad užaugau.

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Age of Empires III“	
www.ageofempires3.com	
KŪRĖJAS:	„Ensemble Studios“
LEIDĖJAS:	„Microsoft Game Studios“
ŽANRAS:	strategija
DATA:	2005–11–04

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.4 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	2 GB

BLACKNEMO

Tenka pripažinti, kad šio žaidimo laukiau nuo tada, kai antroji jo dalis nebesugebėjo suteikti nieko naujo. Ją buvau išnarstęs skersai išilgai. Laukti teko nepaprastai ilgai, net šešeri metai praėjo nuo tada, kai „Age of Empires II: The Age of Kings“ tapo viena geriausių realaus laiko strategijų tuo laiku. Kur tuo laiku, ji iki šiol yra šedevras, į kurį lygiuojasi visi kiti. Taigi „Ensemble Studios“ po ilgų darbų į žaidimų pasaulį atvedė naują kūrinį — „Age of Empires III“. Mūsų visų džiaugsmui ir rūpesčiui.

Dar prieš imdamas į rankas žaidimo kopiją, girdėjau daugybę atsiliepimų iš už Atlanto, kur žaidimas pasirodė ganėtinai anksčiau. Tikėdamasis blogiausio, viduje radau nepaprastai įdomų ir gilų žaidimą, kuris ne tik išlaikė savo senąją dvasią, bet ir sugebėjo meistriškai įpinti naujoves. Taip, visas žaidimo vaizdas pasikeitė. Jis iš Europos viduramžiškų batalijų, virto karštlige dėl ką tik Kolumbo atrasto naujojo žemyno.

Visų pirma žaidimas iškeitęs savo kardus ir katapultas į muškietas ir patrankas, atnešė kai ką daugiau, nei vien tik naują vizualinį apvalkalą. Atsirado daugybė naujų patobulinimų, kurie turės tikrai nemažą įtaką visam žaidimo procesui ir jūsų pasirenkamai strategijai. Atsirado „namų miestas“ („Home city“) — siste-



ma, leidžianti ne tik pasižiūrėti, kaip tais laikais atrodė didžiausi Europos miestai, bet ir realiai paveikti savo egzistenciją Amerikoje. Šis ir kiti patobulinimai puikiai veikia visame žaidimo kontekste ir nesugriauna senosios dvasios, bet ją papildo.

Į naująjį pasaulį iš viso kėsinasi 8 skirtingos Europos ir pusiau Europos civilizacijos. Šiame sąraše randame taip visiems puikiai pažįstamas didžiąsias tų laikų tautas: britus, prancūzus, ispanus ir olandus. Be jų, į naująjį pasaulį ketina kėsintis ir portugalai, rusai, vokiečiai bei omanai, t.y., turkai. Daugelis iš jų istoriškai nekėlė kojos į naująjį pasaulį, tačiau mums siūloma tapti tų šalių pionieriais. Įdomiausia yra tai, kad šįkart visos valstybės skirsis daug labiau nei keliais patobulinimais ar pastatų stiliumi. Skirtumų įžvelgs net ir patys neatidžiausi žaidėjai. Pavyzdžiui, prancūzų darbininkai kainuoja daugiau nei įprasti valstiečiai, tačiau jie yra daug stipresni ir gali gerokai padėti mūšio lauke, o omanų darbininkai stato nemokamai, tačiau daug ilgiau ir jų limitas mažesnis, nei įprastų valstybių. Vienintelė karinė pusė yra daugmaž nepasikeitusi visose valstybėse, išskyrus omanus, kur barakuose galėsime ruošti tik vienos rūšies kareivius.

Grįžtant prie žaidimo naujovių, pirmiausia vertėtų išskirti „namų miesto" sistemą. Kaip jau žinote, visos kolonijos turėjo savo metropolijas, į kurias ne tik siųsdavo visas gėrybes, bet ir galėjo tikėtis pagalbos, ištikus krizei. „Age Of Empires III" mums leidžia turėti savo namus. Nieko siųsti ten nereikės, tačiau gėrybių gausime daugybę. Viską, ką jūs darote žaidime, yra verta patirties taškų. Už kiekvieną sugriautą priešo namą, nužudytą jo kareivį ir begalę kitų dalykų yra teikiami apdovanojimai, kuriuos jūs ir gaunate. Kiekviename amžiuje už apdovanojimus galėsite parsisiųsti tam tikrą skaičių siuntinių, kurie labai palengvins jūsų kovas. Siuntinių yra visokių — nuo darbininkų ir kareivių iki įvairių patobulinimų, tačiau ne visos kortelės bus prieinamos vienu metu. Kuo daugiau žaisite, tuo labiau kils jūsų miesto lygis ir tuo daugiau įvairių patobulinimų galėsite parsisiųsti. Realiai tik nuo 10 lygio prasideda galingesni atnaujinimai, kurie nemenkai įtakos ir viso žaidimo eigą, o pasiekus maksimalią ribą (25 lygį), prasideda visas smagumas.



Dar vienas labiau akį džiuginantis, nei realios naudos duodantis dalykas yra galimybė ne tik patobulinti savo namų miestą, bet ir suteikti jam gražesnę išorę. Jūsų reikmėms atrakinamos skirtingos, kelių svarbiausių miesto pastatų išvaizdos. Yra galimybė net pasamdyti muzikantus. Skirtingų civilizacijų miestai neturi kažkokių esminių skirtumų, tačiau jūs niekada nesumaišysite Stambulo su Sankt Peterburgu. Ne vien dėl to, jog antrajame visada siaučia pūgos ir pilna sniego, bet ir dėl to, kad mečetę nuo cerkvės atkirs ir nepastabiausias žaidėjas.

Daugiau naujovių ilgai ieškoti neteks. Tik pradėjus žaisti, į akis kris pasikeitę darbininkai. Dabar jiems jau nereikės nešti savo iškastų ar nupjautų resursų. Jiems apskritai nereikės daryti nieko, išskyrus dirbti. Toks atnaujinimas labai naudingas strategiškai ir sumažina nereikalingus rūpesčius. Galite darbininkus nukelti net į negyvenamą salą, paleisti juos, ir jie dirbs.

Jei ankstesniuose žaidimuose jūs galėjote laimėti, ne tik nugalėdami savo priešininką, bet ir pasistatydami vieną iš pasaulio monumentų, dabar viso to nebeliko. Vienintelė išeitis — nugalėti priešininką visiškai, t.y., išskersti iki paskutinio žmogaus. Skamba žiauriai, bet šitaip mus elgtis privertė vyrukai iš „Emsemble". Tiesa, oponentas bet kuriuo metu gali pasiduoti. Kompiuteriniai priešininkai labai dažnai, sunaikinus daugiau nei pusę visos jų bazės ir išskerdus nemažą kiekį darbininkų, pasiduoda. Su gyvais žmonėmis kiek kitaip. Tiesa, protingas žaidėjas, nebematąs galimybės laimėti, irgi pasiduoda, bet mažiau patyrę gali gerokai patampyti nervus oponentui, kadangi net kur nors užsilikęs vienas darbininkas, kertantis medžius, gelbės visą civilizaciją, o galimybė matyti visą žemėlapį yra tik pačioje žaidimo pabaigoje.

Neverta pamiršti ir prekybos maršruto — linijos, leidžiančios nemokamai gauti vieną iš jums reikalingų resursų. Dažniausiai vidury žemėlapio visada rasite kelią, prie kurio tam tikrose vietose galėsite pastatyti prekybos postus, iš kurių vėliau per tam tikrą laiko periodą gausite nustatytą kiekį resursų arba patirties taškų.

Age of Empires

Tiesa, naujovių žaidime reikalaus ne tik kariai, valstiečiai ar pastatai, bet ir šis maršrutas. O visiškai ištobulinę, turėsite traukinio liniją su peronais. Tikras industrijos šuolis. Tuos pačius prekybos postus galėsite pastatyti ir vietos genčių gyvenvietėse. Juose galėsite pasistatyti tos genties karių, kurie su malonumu prisijungs prie jūsų imperialistinių kovų.

Kitos naujovės žaidime yra ne tokios originalios, ypatingai, jei jūs sekėte dabartinių RTS madą. Kad ir nemirtingas tyrinėtojas, kurį jūs gaunate žaidimo pradžioje. Jo galimybės išties didelės — nuo lobių atradimo iki miesto centrų ir prekybos postų statymo. Daugybę kitų, mažesnių ir didesnių, patobulinimų tikrai atrasite žaidime.

„Age of Empires III" siužetas įdomus, bet trumpas. Kūrėjai aiškiai pasiskaitė apie slaptas draugijas ir organizacijas, ir panašu, jog šiais laikais turėti savo slaptą draugiją jau tampa beveik prestižo reikalas. Koks siužetas be jos ir be slaptų ženklų, iškaltų giliame požemyje? O juos atrasti visada turi ir gera, ir bloga persona. Po to jos abi puola ieškoti paslaptingojo lobio. Jų keliai išsiskiria — viena suranda naujų draugų ir susidraugauja su savo priešais bei sužino apie naujus priešus; antroji persona tampa pirmojo priešu. Tik nesakykite, kad nesate nieko panašaus girdėję. Imsiu manyti, kad gyvenate gūdžiausiame kaime, nieko neskaitote ir NET nežiūrite televizoriaus :).



„Age of Empires III" kūrėjai mums siūlo tris skirtingas kampanijas, kurios viena su kita sujungtos giminystės ryšiais, todėl nenustebkite dėl pavardžių panašumo, įvykių tęstinumo ir nepradėkite kaltinti „Emsemble" naujų idėjų neturėjimu. Scenarijus įdomus, tik yra vienas BET — jis tinka tik strategijai. Tenka pripažinti, jog jis tikrai įdomiai pritaikytas strateginiam žaidimui, kurie dažniausiai negali pasigirti itin gilia siužeto linija.

Tikriems žaidimo fanams ir serijos mėgėjams turbūt bus linksma sužinoti, kad pati žaidimo eiga nedaug kuo pasikeitė. Jūs gaunate bazę, renkate resursus, statote naujus pastatus, gaminate kareivius, tobulinatės kitame amžiuje ir kariaujate su priešininkais. Viskas paprasta kaip du kart du. Jei bent kartą teko žaisti „Age of Empires" seriją, problemų dėl valdymo, supratimo ir panašių dalykų nekils. Tiesa, kadangi daugelis dalykų supaprastinti arba atsisakyta sudėtingų, galimas variantas, kad žaidimas jums pasirodys įtartinai lengvas.

Kalbant apie kompiuterinius priešininkus ir priešų DI, jis toks, koks turi būti „Age of Empires" serijoje. Žaisdami laisvąjį režimą, galėsite rinktis savo priešų lygį nuo „easy", kuris, atrodo, sustoja vystytis, vos pagaminęs pirmuosius kareivius. Beje, įspėju — ilgas žaidimas su lengvu oponentu gali rimtai pažeisti jūsų smegenis, kol gausite „hard" ir „experts". Tenka pažymėti, kad pastarieji yra ganėtinai stiprūs varžovai. Žinoma, išlenda sena taktinė DI klaida — visiškas jūrinio mūšio nemokėjimas. Visi salų žemėlapiai bus gan lengvai laimimi bent vieno labiau patyrusio žaidėjo, kadangi užvaldžius jūras, sausumos pereis į jūsų rankas savaime. Tačiau lygumose ekspertu pasivadinęs jūsų oponentas gali gerokai įkrėsti į kailį. Armijų surinkimo, resursų surinkimo ir paskirstymo reikaluose kompiuteris tikrai išnaudoja savo skaitmenines galimybes ir sugeba skaičiuoti greičiau, bet nepamirškite, jog jūsų jėga — loginis mąstymas.

Kampanijos režime priešininko lygio pasirinkimas siūlomas iš trijų variantų: lengvo, vidutinio ir sunkaus. Jų visų skirtumus, manau, numanote. Jeigu kartais pradėjote misijas vykdyti lengvuoju režimu, o vėliau pajutote nesulaukiantys jokių iššūkių, tuomet bet kada viską galite lengvai pakeisti. Nuėję į misijų meniu, galėsite ne tik peržaisti bet kurią įvykdytą misiją nauju pasirinktu sudėtingumo režimu, bet ir pasirinkti paskutinės misijos sudėtingumą.



Apie žaidimo grafiką būtų galima kalbėti valandų valandas. Ji graži, nuostabi, puiki, akiai miela ir stebinanti, bet su trūkumais. Jeigu nemėgstate trūkumų, siūlyčiau praleisti kelias eilutes ir iškart skaityti kitą pastraipą, o kam vis dėlto patinka lieti pamazgas nesvarbu ant ko, skaitom toliau. Nesvarbu kokio galingumo sistemą turite namuose, ar prieš gerus kelis metus pirktą „Pentium'ą", ar ką tik iš parduotuvės parsineštą naujausią technikos laimėjimą — kadrų sekos greičio sumažėjimo neišvengsite. Į vieną vietą surinkus šiek tiek didesnį skaičių objektų ar pabandžius suorganizuoti didesnį užpuolimą, kartais turėsite praleisti kelias sekundes keikdami savo kompiuterį, ypatingai jei turite „technikos laimėjimą". Kodėl aš tai prilyginau didelei klaidai? Todėl, kad tai velniškai

AGE OF EMPIRES III



trukdo, o juk visi žino, kokie žaidėjai yra išprusę. A, taip, jūs dar vartojate kitokį žodį — išlepę.

Grįžtant prie gerųjų dalykų — jų daugybė ir jie visi stebina mūsų pavargusias akis. Ar teko kada pažvelgti į tas nuostabias Karibų jūros bangas, kaip jos grakščiai plakasi į laivų korpusus? O gal kartais bridote per itin sraunų upelį Kanados šiaurėje? Neteko? Tik šiandien visa tai galite pamatyti net mažiau nei už 50 dolerių, argi ne šaunu? O jei kartais idiliški gamtos vaizdai ne itin jus užveda, tuomet milžiniški karo laivų mūšiai jūrose ar patrankų salvės į priešų fortus turėtų jus užvesti. O geriausia yra tai, kad „Age of Empires III“ mainais į šiuos vaizdus net nereikalauja tikro žvėries prie jūsų kojų. Vidutinis kompiuteris laisvai pademonstruos visą žaidimo grožį, tad jau vien dėl to šiais NASA kompiuterių reikalaujančiais laikais verta duoti aukštą balą.

Ar kada nors girdėjote, ką sako rusų darbininkas, kertantis medžius, netikėtai pataikęs sau į ranką? Spėju, jog daugelis jūsų puikiai numano milžinišką galimo posakio leksikos vertę ir suvokia, koks vaizdus mūsų kaimynų žodynas tokiomis situacijomis. Kaip ir priklauso kiekvienam RTS, čia darbininkai ir kiti „unitai“ į kiekvieną jūsų paliepimą mestels savo frazę. Kaip ir priklauso, skirtingos šalies darbininkai dažniausiai atsakys savo gimtąją kalba. Žaidimo muzika nėra nei įpareigojanti, nei užvedanti, nei trukdanti, nei padedanti, o būtent tokia, kokios reikia geram strateginiam žaidimui. Tiesa, pagrindinė žaidimo garso tema, pasitinkanti mus vos įėjus į žaidimą, gali rimtai pretenduoti į nacionalinio simfoninio orkestro grojamų kūrinių sąrašą.



Jeigu niekad neteko bandyti RTS, „Age of Empires III“ yra puiki galimybė jums tai pradėti ir pagaliau susipažinti su vienu geriausiu kompiuterinių žaidimų žanru. Jei vis dėlto atstovaujate kitai barikadų pusei, kuri kas dieną mažiausiai po keletą valandų praleidžia prie strategijų, tuomet žaidimas irgi vertas jūsų praleisto laiko ir sumokėtų pinigų. Beje, „Age of Empires“ fanams trečioji dalis yra smarkiai rekomenduojama, kadangi, jos nepažaidę, galite rimtai jausti didelę tuštumą savo viduje. Žaidimas nėra idealus ar beprotiškai ypatingas. Jis būtent toks, kokio reikia ramiam žiemos vakarui, norint puikiai praleisti laiką ir pavarginti smegenėles — kuklutis ir paprastas, bet toks jis man patinka labiau.

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8.9**
Ar čia tikrai „Age of Empires“? O, tikrai jis!	
GRAFIKA	**9.0**
Jau vien dėl to „laginimo“ duoti daugiau negalima.	
VALDYMAS	**9.5**
Nieko naujo, o tai yra gerai.	
GARSAS	**9.5**
Jau vien dėl rusiško įgarsinimo mažiau gauti negali, draugai iš vakarų to tiesiog nesupras.	
SIUŽETAS	**8.5**
Jis geriau tiktų ne „Age of Empires“, o kokiam „Da Vinčio Kodui“.	
Geriausia realaus laiko strategija, kokią žaidimų rinka gali pasiūlyti šiandien.	**GALUTINIS 9.0**

NEWS CLUB



TITAN QUEST

Brian Sallivan — pakankamai žaidimų industrijoje žinomas žmogus, vienas iš garsios „Age of Empires“ frančizės kūrėjų. Tolimais 2001–aisiais jis paliko „Ensemble Studios“ ir sukūrė savo kompaniją „Iron Lore Entertainment“. Prie jo prisijungė tikrai puikus kitų garsių kompanijų darbuotojų būrys. Pakanka paminėti Džeffą Gudsillą („Papyrus“ ir „Raytheon“), Maiklą Šeidou („Turbine“) ir Polą Čiffo („U.S. Robotics“, „3Com“). Nepaisant tokios „žvaigždžių“ gausos, iš kompanijos ilgai nebuvo girdima jokių naujienų. Susidarydavo įspūdis, kad darbuotojai žaidžia kokį „Quake“ ir jiems niekas daugiau nerūpi. Tačiau optimistai tikėjo, kad toks žmogus kaip Sallivanas savo šanso nepraleis. Ir jie buvo teisūs — „Iron Lore“ iš tikrųjų anonsavo naują žaidimą, kurį pradėjo kurti jau senokai, dar 2004 metų sausio mėnesį.

Tikriausiai nustebsite sužinoję, kad naujas „Age of Empires" kūrėjo žaidimas yra ne RTS, o veiksmo RPG žanro. Sallivanas tikina, kad nuo seno yra „Diablo" fanas, tad negalėjo praleisti unikalaus šanso sukurti panašų žaidimą... o gal ir geresnį. Beje, sukurti tokį žaidimą „Iron Lore" visai pajėgus, ne veltui šioje komandoje yra tiek žmonių, kurie yra dirbę, įgyvendinant panašius projektus.

Naujo žaidimo pagrindą sudaro Senovės Graikijos, Egipto ir kitų Rytų šalių mitologija, kurioje yra labai daug įdomių siužetų. Belieka tik pasirinkti jau sukurtą pasaulį, jį patobulinti, ir gausime visiškai žaidimui parengtą atmosferą, į kurią nebus gėda įleisti net pačius priekabiausius žaidėjus.

Įdomiausia tai, kad kartu su nauju pasauliu gausime ir daugybę įdomių lokacijų. Mūsų kelyje bus Knoso labirintas su jame slypinčiu Minotauru, Didžiosios Piramidės, Parfenonas, Kabantys sodai. Pridėkite triukšmingus Rytų miestus, Egipto oazes, smulkius Graikijos kaimus. Žaidime visur virs aktyvus gyvenimas: NPC ne tik judės miesto gatvėmis, bet ir sąveikaus tarpusavyje, bendraus.

„Titan Quest" siužetas kažkuo man priminė garsų animacinį filmuką „Hercules". Titanai, kažkada konkuravę su Olimpo Dievais, o paskui įkalinti Tartare, išsiveržė į laisvę. Dabar jie nori atkeršyti, sugriauti pasaulyje viską, kas įmanoma, o tada įvesti naują tvarką, sugrąžinę tokią padėtį, kurį egzistavo iki Dzeuso&Co pergalės. Savaime suprantama, kad visiems bent kiek save gerbiantiems dievams atsirado svarbesnių reikalų, negu konkurentų pašalinimas, todėl tokiai nereikšmingai užduočiai įvykdyti buvo paskirtas paprastas žmogus, t.y., jūs. Kas bus toliau, baisu ir pagalvoti, be to, ir patys kūrėjai nenori atskleisti visų paslapčių, tęsdami intrigą.



Žaidimo pradžioje mums teks apsispręsti dėl savo vardo, lyties ir specialybės. Veikėjų klasių yra daug, o kiekvienas iš jų turi savo įgūdžių rinkinį (iš viso apie 120). Tačiau „Titan Quest" žymiai skirsis nuo kitų žanro žaidimų, mat šiame projekte nėra nustatytos vystymosi krypties. Žaidėjas galės investuoti taškus į bet kurios jam patikusius klasės įgūdžius (jokio vystymosi medžio nėra, ir bet koks „skill'as" prieinamas iš karto). Taigi, jeigu jūs visada svajojote sukurti kovotoją, mojuojantį dvirankiu kirviu, o pertraukoje mėtantį ugninius rutulius — jūsų svajonė išsipildys jau kitais metais. Pačių kūrėjų teigimu, tokia koncepcija sukuria stulbinančio lygio „replayability" faktorių. Iš tikrųjų, į milžinišką įgūdžių kiekį bus galima įdėti po vieną tašką ir gauti universalų veikėją, mokantį viską, arba atvirkščiai — pasirinkti vieną ar du įgūdžius ir išvystyti juos iki maksimumo.

O kaip tie, prieš kuriuos kovosime? Nejau jie bus tik pilka minia, nesugebanti pasipriešinti drąsiam herojui? „Ne, ne ir dar kartą ne" — atsako „Iron Lore" atstovai. Neverta laukti eilinių monstrų, kurie tik ir moka aklai pulti. Priešai nuo šiol pasižymės intelekto pradmenimis, o mūšiuose elgsis beveik kaip žmonės. Pvz., kariai pridengs magus, magai puls mus burtais, klerikai gydys sužeistus draugus. Monstrai galės atsitraukti persigrupavimui, galės rengti spąstus herojui. O perspektyviausiai atrodo ginklų naudojimo koncepcija, pagal kurią beginkliai monstrai galės pakelti žemėje gulinčius ginklus ir kovoti su jais, tuo pačiu didindami savo atakų galią bei įvairovę. Be to, kartais jie kovos tarpusavyje dėl jiems patikusio daikto arba tiesiog dėl malonumo. O mums beliks jiems padėti :).





Trofėjai, kuriuos gausime iš nužudytų priešų, visiškai atitiks tikrovę. Nelaukit, kad iš mirusio vilko išskristų šarvų rinkinys. Na, o po kovos su ciklopu galima bus pakelti jo lazdą, bet tikrai ne lanką ar kardą. Taip pat mums žadama tiesioginė priklausomybė tarp monstro lygio ir jo gaunamo laimikio. Bus ir didelis autentiškų trofėjų kiekis. Kelyje galėsime surasti ir faraono žmonos brangenybes, ir pasakiško grožio senovės meistrų meno kūrinius, ir indus, kuriuose bus atvaizduoti graikų ar egiptiečių gyvenimo siužetai... Taigi įsijausti į seniausių Viduržemio jūros valstybių pasaulį mums bus padedama iš visų jėgų.

Lokacijos kiekvieną kartą bus generuojamos skirtingai, taigi dviejų vienodų žaidimų niekada nebus. Tuo labiau, kad ir monstrai jose bus dėliojami atsitiktiniu būdu, o jų lygis nuolat keisis. Taigi, norėdami pasiekti aukštesnį įdomumo lygį, autoriai daro labai ir labai daug. Žaidime taip pat bus vietovių ir kvestų redaktorius, tad „pažangūs" vartotojai galės kurti savitas modifikacijas. Numatyta ir kooperatyvinio žaidimo perėjimo galimybė (iki aštuonių žaidėjų vienoje komandoje), tačiau apie „multiplayer'į" kūrėjai kol kas kalbėti nėra pasirengę (nors vargu ar bus apsieita be jo, jeigu „Iron Lore" nori bent jau pakartoti „Diablo" sėkmę).

Taip pat mums žadama tokio pobūdžio žaidimuose iki šiol neregėta grafikos kokybė. Nuostabios gyvenamosios vietovės, su dideliu gražiai atliktu gyventojų skaičiumi, puikūs, tikroviški landšaftai, kuriuose medžiai lenksis audros metu, o žolė reaguos į veikėjo judesius ir net burtų efektus. Ką jau kalbėti apie pačius burtus — jie įspūdingai animuoti ir privers jus sustingti atvira burna. Kūrėjai pateikia tokį pavyzdį: virš tarpeklio stovi žaidėjas, o visi esantys žemiau atrodo labai maži. Ir jei mestumėm akmenį žemyn, jis kristų žemyn, o paskui atsitrenktų į žemę, ir mes išgirstume atitinkamą garsą. Štai tokia fizika! Savaime suprantama, kad veikėjų ir jų priešų judesiai bus visiškai tikroviški, ir Sallivanui nereikės raudonuoti dėl savo kolegų. „Interfeisas" taip pat nepaves. Visi įmanomi teigiami dalykai, būdingi „Diablo" ir panašiems žaidimams, „Titan Quest" taip pat bus įgyvendinti. Išvysite ir automatinį trofėjų rinkimą, ir patogų žemėlapį, ir galimybę kabinti iki dešimties įgūdžių ant „karštų" klavišų. Planuojama ir portalų sistema, kurios dėka žaidėjas galės greitai judėti tarp skirtingų žaidimo pasaulio vietovių. Visko ir nepaminėsi, tad lieka sulaukti žaidimo pasirodymo ir pažvelgti į rezultatą.

Pabaigoje galima pasakyti, kad atrodo „Titan Quest" daugiau negu padoriai: puiki grafika, teisingai parinktas pasaulis su įdomiomis aplinkomis ir būtybėmis, didelis naujoviškų idėjų kiekis ir tuo pat metu geriausių žanro tradicijų išsaugojimas. Potencialus kandidatas į kitų metų veiksmo RPG žaidimo vardą.



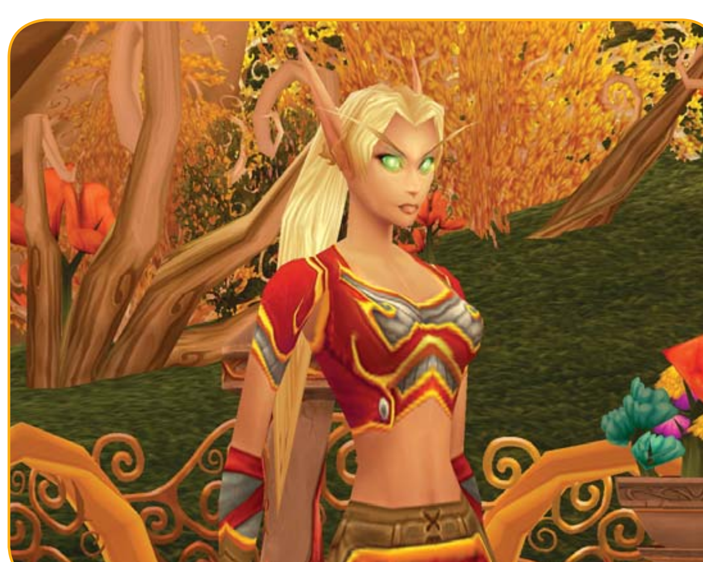
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Štai ir pasibaigė kelis mėnesius trukusi karštligė dėl pirmo super populiarios MMORPG „World of Warcraft“ papildymo. Spalio 28 dieną „Blizzcon“ konferencijoje kompanija „Blizzard“ atskleidė visas savo kortas ir pristatė oficialią šio papildymo svetainę. Žaidimo kūrėjai taip pat pademonstravo krūvą paveiksliukų ir padovanojo visiems tos parodos lankytojams, Interneto vartotojams ir mūsų brangiems skaitytojams intriguojantį „geimplėjaus“ filmuką (ieškokite kompaktiniame diske).

Keli metai praėjo nuo to laiko, kai „Liepsnojantis legionas“ buvo nugalėtas šalia Chidžalo kalno, ir Azeroto rasės vis dar gaivaliojasi po patirtų nuostolių. Atnaujinę savo jėgas, Ordos ir Aljanso herojai pradėjo naujų žemių tyrinėjimą ir net perėjo per Tamsųjį Portalą tam, kad ištirtų nežinomo pasaulio karalystes. Ką jie ten suras — draugus ar mirtinus priešus? Kokie pavojai ir trofėjai laukia jų už Tamsaus Portalo? Ir ką jie darys, sužinoję, kad, atrodo, jau nugalėti demonai sugrįžo? Sugrįžo tam, kad tęstų savo Liepsnojantį Kryžiaus Žygį!

„World of Warcraft: The Burning Crusade“ — pirmasis įspūdingas daugelio apdovanojimų gavusio MMORPG tęsinys. Šis papildymas praplečia ir taip ne siauras virtualaus pasaulio ribas iki epinių mastelių, prideda naujų rasių, žemių, profesijų, daiktų ir net kontinentų! Siūlome jums plačiau susipažinti su visais būsimo žaidimo ypatumais.

Klausimas: Kokios naujos rasės bus žaidime?
Atsakymas: Papildyme bus dvi naujos rasės (po vieną iš kiekvienos pusės). Nauja Ordos rasė — Kraujo Elfai („Blood Elf“). Apie juos jau dabar žinoma nemažai. Nemirtingųjų lyderė Silvana yra buvusi Elfė.



Būtent dėl to susijungę su Nemirtingaisiais („Undead“), Kraujo Elfai tapo Ordos dalimi. Šioje rasėje bus mago, „warlock‘o“, šventiko ir kario klasių pasirinkimas. Dėl dar dviejų pasirinkimo alternatyvų šiuo metu vyksta įnirtingi ginčai tarp žaidimo kūrėjų. Kraujo Elfų startinė teritorija bus Sunstriderio Sala, esanti „Quel'Thalas“ regione, šiaurės rytuose nuo „Plaguelands“. Iš pradžių Elfai turės tik du jų rasei būdingus gabumus — burtus „Mana Tap“ ir „Arcane Torrent“. Pirmasis burtas padės vogti iš priešų apie 50 manos vienetų, o kitas privers visus magus, esančius 8 jardų spinduliu, „nutilti“ kelioms sekundėms. Kraujo Elfų sostinė bus Silvermuno miestas, gerai pažįstamas tiems, kas žaidė „Warcraft 3“.

Apie naują Aljanso rasę nebuvo pasakyta nė žodžio, tačiau privačiuose pokalbiuose sklinda gandai apie tai, kad jais gali tapti, atsiprašau, pandos. Tikriausiai visi esate girdėję apie „Blizzard“ darbuotojų meilę šiems mieliems padarams, nors tame, kad jie taps Aljanso rase, yra tam tikra fantastikos dalelė...



K: Ar bus pakeltas maksimalus veikėjų lygis?
A: Taip, maksimalus lygis bus padidintas iki 70–to (dabar — 60). Dar daugiau, kiekviena klasė per tuos likusius dešimt lygių galės atrakinti naujus papildomus gabumus ir savybes/burtus.

K: Ar tęsinyje bus naujų žemių tyrinėjimui?
A: Naujame papildyme žaidėjai galės aplankyti Dykvietes („Outlands“) iš „Warcraft III: The Frozen Throne“, kurias atkariavo Illidanas iš Olų Lordo Mageridono. Taip pat žaidėjai galės žengti į jau minėtą „Quel'Thalas“, kur gyvena Kraujo Elfai. Apie kitas vietoves sužinosime vėliau.

K: Ar bus tęsinyje nauji mūšio laukai ir požemiai?
A: Taip, bus, bet jų tikslus skaičius kol kas nenustatytas. Vienas tokių požemių — Karazanas, kuris yra Medivo Bokšte („Medivh's tower“). Kadangi Medivo vaidmuo pasaulio istorijoje buvo vienas svarbiausių, kūrėjai mano, kad daugeliui žaidėjų bus ypač įdomu apsilankyti jo bokšto viduje. Taip pat kūrėjai planuoja pridėti kai kuriuos praeities mūšius, kurie bus prieinami Laiko Olose („Caverns of Time“).



K: Ką dar naujo išvysime tęsinyje?
A: Be naujų rasių, vietovių, požemių ir mūšio laukų, į „World of Warcraft: The Burning Crusade“ planuojama įvesti dar daugybę naujovių. Štai tik keli pavyzdžiai: nauja profesija — Juvelyrika („Jewelcrafting“); nauji daiktai, į kuriuos galima įstatyti brangakmenius („Socketed items“); naujas skraidantis transportas („mount“).

K: Ar norint sužaisti su draugais, kurie jau turės WOW išplėtimą, mums patiems reikės jį įsigyti?
A: Daugybė tęsinio naujovių bus prieinamos visiems žaidėjams. Tačiau tam, kad aplankytų naujas vietoves, tokias kaip Dykvietės, arba sužaistų už vieną iš naujų rasių, žaidėjai turės įsigyti papildymą.

K: Ar vyks atviras tęsinio beta testavimas?
A: Kol kas dar nenuspręsta, tačiau teigiamu atveju apie tai būtinai bus pranešta oficialioje „World of Warcraft“ svetainėje.

K: Kada pasirodys tęsinys ir kiek jis kainuos?
A: Galutinė pasirodymo data kol kas nenustatyta, tačiau pačiu artimiausiu metu kūrėjai planuoja atskleisti šias detales, tame tarpe ir kainą, savo oficialioje svetainėje. Sekite www.worldofwarcraft.com ir PCK naujienų skyrelį!

K: Tęsinį bus galima parsisiųsti iš Interneto, ar teks jį įsigyti parduotuvėje?
A: Kūrėjai vis dar svarsto apie tai, ir į šį klausimą atsakys vėliau.

K: Kokie bus sisteminiai reikalavimai?
A: Jie liks tokie patys, kaip ir originaliam žaidimui. Primename juos:
CPU: 800 MHz
RAM: 256 MB
Video: 32 MB
HDD: 4 GB
56k interneto ryšys

K: Ar tęsinys pasirodys vienu metu visose pasaulio dalyse?
A: Taip, „World of Warcraft: The Burning Crusade“ planuojama išleisti vienu metu visose pasaulio rinkose.

K: Koks ESRB vertinimas bus skirtas tęsiniui?
A: „World of Warcraft: The Burning Crusade“ kol kas dar nebuvo įvertinas ESRB, tačiau manoma, kad reitingas bus toks pat, kaip ir originalaus žaidimo, t.y. „Paaugliams“ („Teen“).

„TRUE CRIME“ PC VERSIJA

Vokiečių leidėja DTP kartu su kompanija „Aspyr Media Europe Limited“ išleis „Tony Hawk's American Wasteland“ ir „True Crime: New York City“ žaidimų PC versijas Vokietijoje, Austrijoje ir Šveicarijoje. Abu žaidimai pasirodys parduotuvių prekystaliuose kitų metų pirmajame ketvirtyje. Būtina pažymėti, kad iki šiol dėl antrojo žaidimo PC versijos pasirodymo buvo daug neaiškumų.

„True Crime: New York City“ — multikonsolinio „action“ žaidimo tęsinys. Jo veiksmas persikels iš topografiškai tikslių Los Angelo gatvių į urbanistines New York džiungles, o vietoj ironiško detektyvo Niko Kengo žaidėjams bus pasiūlytas Markuso Rido, gangsterio, tapusio policininku tam, kad atsektų savo draugo žudikus, vaidmuo. Žaidimo veikėjus įgarsins daugelis žinomų aktorių, tarp kurių Christopher Walken, Gabriel Whitting, Laurence Fishburne, Mickey Rourke ir kiti.







KOMIŠKI FUTBOLININKAI SUGRĮŽTA

Kompanija „Codemasters“ anonsavo legendinio arkadinio futbolo „Sensible Soccer“ perdirbinį. Naujas žaidimas bus visiškai 3D, su laisvai judančia kamera, originalų animacinį stilių užtikrins „Cel shading“ technologija, o įmuštų įvarčių kiekis, kaip ir ankščiau, bus išreiškiamas dviženkliu skaičiumi. Žaidėjams teks susirungti net 50 kūrėjų parengtų turnyrų; specialiai tiems, kam to pasirodys mažoka arba kas panorės visko prikurti pats, siūlomas specialus režimas, kuriame bus galima sukurti savo lygas, čempionatus, taures ir taisykles. O tam, kad neleistumėte virtualiems futbolininkams nuobodžiauti, autoriai žada virš 100 „bonusų“ ir „upgrade'ų“, tarp jų ir įvairiausius humoristinius derinimus, pvz., galimybę aprengti savo komandos narius smokingais.

Kūrimo procesą prižiūri pats Jon Hare — originalaus žaidimo dizaineris ir prodiuseris, kurio kompanija „Tower Studios“ neseniai išleido žaidimo versiją mobiliesiems telefonams. Atnaujintas „Sensible Soccer“ pasirodys PC, „PlayStation 2“ ir „Xbox“ (taip pat mobiliajame variante) kitų metų antrame ketvirtyje.



TIKRAS ANGLIŠKAS FUTBOLAS

Kompanija „Eidos Interactive“ oficialiai anonsavo „Championship Manager 2006“ — eilinę garsaus futbolo komandos vadybos simuliatoriaus iteraciją. Projektą kuria „Eidos“ vidinė komanda „Beautiful Game Studios“, sukūrusi ir pirmąją dalį. Žaidimo pasirodymo laukiame kitų metų pavasarį.

Taigi, žaidimas pirmą kartą galės pasigirti nauju trimačiu varikliuku, padarančiu rungtynių peržiūrą dar malonesniu ir patogesniu užsiėmimu. Nemažiau svarbi savybė — galimybė „artimiau“ bendrauti su kiekvienu žaidėju, pvz., įtakoti jo motyvaciją ir moralinę būseną, pažadėjus atlyginimą už gerą darbą. Be to, atsiras naujų galimybių stebėti ir tirti kitų komandų žaidėjus, jų fizinę būseną ir taktiką. Vadovauti komandoms padės pats Mervinas Dejus, vienas geriausių pasaulinio lygio trenerių.

VIENAS UŽ VISUS

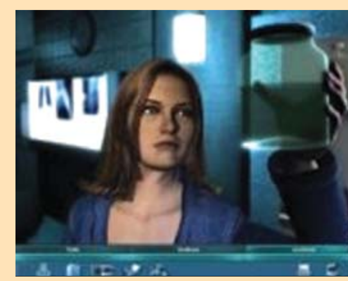


Jauna švedų leidybinė–kūrybinė kompanija „Legendo Entertainment“ oficialiai anonsavo arkadinį žaidimą „The Three Musketeers“, kuris taps pirmuoju žaidimu, sukurtu Aleksandro Diuma romanų pagrindu. Tačiau su knygų siužetais naujas žaidimas neturės nieko bendro. Ėdrūno Porto vaidmenyje mums teks ieškoti savo draugų Ato, Aramio ir D'Artanjano, kuriuos iš „Raudonojo Balandžio“ viešbučio pagrobė klastingas grafas Xavier'as ir jo ištikimas tarnas Orsinis. Drąsaus muškietininko laukia daugiau kaip 200 lokacijų (tarp kurių — milžiniškos pilys, neįžengiami miškai, šiurpūs požemiai), kur jam teks bėgioti, šokinėti ir kovoti, taip pat ieškoti gudrių spąstų ir spręsti galvosūkius. „The Three Musketeers“ bus trimatis, komiksų stiliumi atliktas žaidimas. PC platformoje projektas pasirodys šių metų pabaigoje, o konsolėse tik kitais metais.





TRIMAČIAI DETEKTYVAI

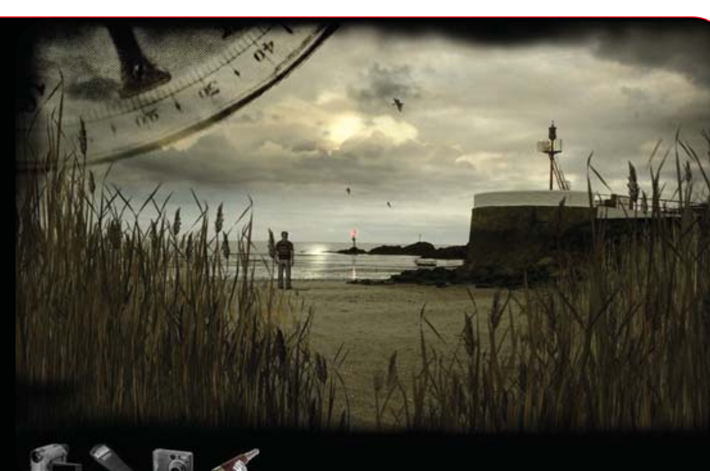


Kompanijos „Ubisoft“ ir „CBS Consumer Products“ oficialiai anonsavo nuotykinį žaidimą „CSI: 3 Dimensions of Murder“ — interaktyvaus detektyvinio serialo, kuriamo to paties pavadinimo TV serialo pagrindu, tęsinį. Žaidėjams kartu su garsia detektyvų komanda iš Las Vegas miesto siūloma užsiimti naujo nusikaltimo tyrimu, naudojant pačius įvairiausius kriminalistinius metodus, taip pat šiuolaikiškiausias technines priemones. Veiksmas vyks pilnajame 3D, be to, žadamas padidintas interaktyvumas, pagerinta animacija ir ilgesnė bei labiau intriguojanti istorija.

Po pirmos dalies pasirodymo CSI frančizė, kurią sudaro „CSI: Crime Scene Investigation“, „CSI: Dark Motives“ ir „CSI: Miami“, visame pasaulyje buvo parduota daugiau kaip 1,5 mln. kopijų tiražu. Naują žaidimą kuria kompanija „Telltale Games“ („Bone: Out From Boneville“), o pasirodys jis kitų metų pavasarį.

VAIDUOKLIŲ MEDŽIOTOJAS

Nedidelė britų studija „Dakling Room“ — istorijų apie vaiduoklius mėgėjų komanda, neseniai prisijungusi prie „XXv Productions“, anonsavo pirmą šio bendradarbiavimo vaisių — niūrų, mistinį nuotykių žaidimą „The Lost Crown: a ghosthunting adventure“. Žaidimo siužetą parašė Jonathan Boakes, žinomas kvestų mėgėjams iš „Dark Fall“ frančizės. Jo nauja istorija pasakoja apie šiuolaikinį vaiduoklių medžiotoją Nigel Danvers,





ginkluotą pačiais naujausiais mokslo išradimais ir vykdantį savo paranormalius tyrinėjimus nedideliuose Anglijos rytų pakrantės miesteliuose.

Autoriai žada kvapą gniaužiančius vaizdus, slegiančią atmosferą, prie kurios prisidės ir galingas garso takelis, klasikinių „point–n–click“ žaidimų „interfeisą“, vaizdą iš pirmojo ir trečiojo asmens perspektyvos, įvairius galvosūkius, daugelį mini žaidimų ir daugiau nei 30 nepertraukiamos vaiduoklių medžioklės valandų. Žaidimo pasirodymas planuojamas 2006 metų pavasarį, leidėjas dar nesurastas.



BIOMECHANINIS KARAS

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Quake 4“	
www.quake4game.com	
KŪRĖJAS:	„Raven Software“
LEIDĖJAS:	„Activision“
ŽANRAS:	FPS
DATA:	2005–10–21

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	2.0 Ghz
RAM:	512 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	2,8 GB

Jei žmonijai kada nors teks stoti į karą su kokia nors biomechaninių ateivių rase, jis atrodys būtent taip, kaip kariaujama „Quake 4“ žaidime. Net nežinau kodėl, bet tokios mintys nuolat sukosi žaidžiant taip ilgai lauktą, naujausią šios nepaprastos šaudyklės seriją. Tiesiog viskas žaidime pateikta taip įtikinamai ir logiškai, kad kartais apima nepaaiškinama panika — o jei viskas būtų iš tikrųjų?

REZIDENTAS

Ketvirtosios serijos laukimas vieniems „Quake“ serijos fanams buvo ilgesnis, kitiems trumpesnis. Kalbu apie trečiąją žaidimo dalį, kuri nukrypo nuo pirmųjų dviejų serijos dalių ir pasuko daugelio žaidėjų batalijų link. Žinoma, turnyrams ir „multiplayer“ kovų mėgėjams tai buvo nepakartojamas žaidimas, kuris ilgus metus karaliavo turnyruose ir versdavo ne vienos įmonės darbuotojus, nematant vadovybei, kovoti vietiniame tinkle:). Tačiau žaidėjams, kurie laukė tolimesnio istorijos pratęsimo, trečioji serija tapo tik „tarpine stotele“, pasišaudymu ir pasiskraidymu, laukiant jau praktiškai tuomet anonsuotos ketvirtosios dalies, kuri pratęstų vie-

QUAKE 4™

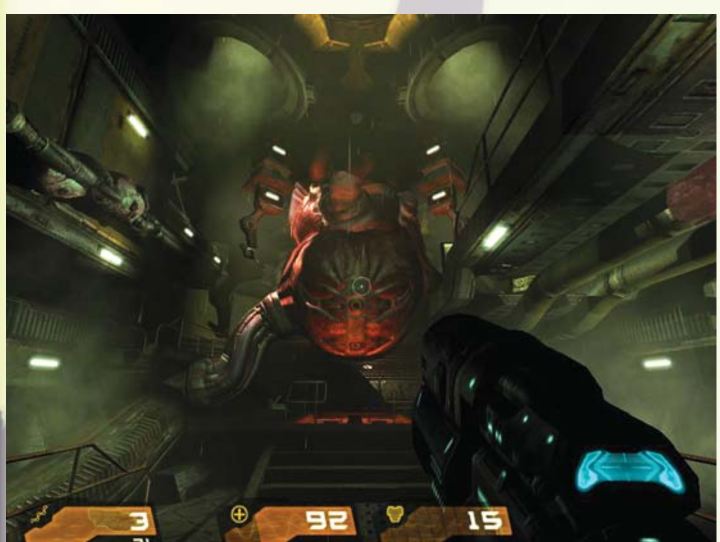
XBOX 360 | PC CD-ROM | 18+

no žaidėjo, futuristinės žmonijos kario, kovas su biomechaninėmis Strogų pajėgomis.

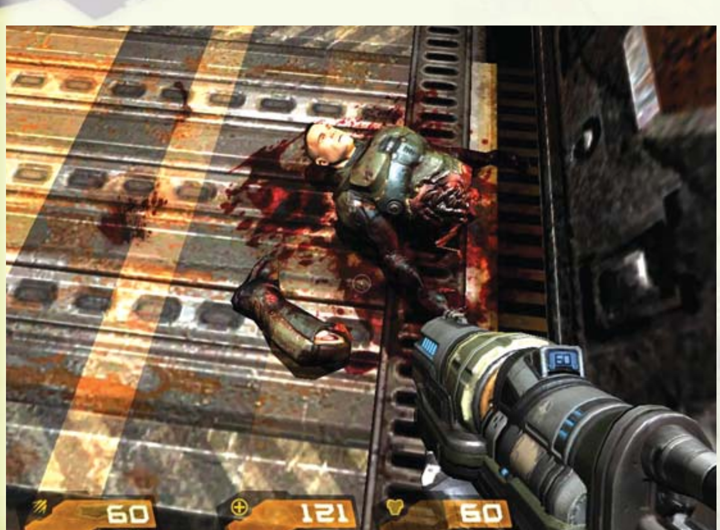
Taigi pagaliau jos sulaukėme. „Quake 4“ atsirado tiesiog staigiai ir nelauktai, be jokių didžiulių išankstinių reklamų ir pranešimų, galybės filmukų ar demo versijų. Gerai tai ar blogai, sunku pasakyti, bet kuriuo atveju žaidimas jau čia, instaliuotas į kompiuterį ir tiesiog „susiurbtas“ vienu ar dviem prisėdimais. Iš tiesų, užbėgdamas už akių, pasidžiaugsiu, kad greita, įtempta ir įtraukianti „Quake“ dvasia, bent jau mano akimis ir kitais pojūčiais, tikrai išliko, o to labiausiai ir laukiau.



Tačiau žaidimo pradžioje taip gali ir neatrodyti. Taip, „Quake 4“ istorija yra tęsiama iškart po antrosios serijos, tik čia esate jau kito kario vaidmenyje. Nusileidęs iš orlaivio, orbitoje prisijungiate prie savo būrio ir pradedate vykdyti savo karinės vyresnybės skirtas užduotis. Štai čia laukia jau pirmasis skirtumas nuo senesnių dalių — „Quake 4“ nebekovosite vienas ir neklaidžiosite po koridorius ar kambarius be didesnio tikslo. Tiesa, antroji „Quake“ dalis tuo metu mane labai sužavėjo savo užduotimis. Žaidimas nebeapsiribojo tik spalvotų raktų nuo skirtingų durų rankiojimu. Reikėjo atlikti įvairias technines užduotis, įjungti terminalus, liftus, atstatyti elektros tiekimus ir panašiai. Žinoma, galutinis tikslas vis tiek buvo tas pats — praeiti lygį, tačiau viskas atrodė daug rimčiau ir įtikinamiau, nei kitose tuometinėse šaudyklėse. „Quake 4“ smarkiai praplečia šią idėją ir iš esmės sukuria karinę buvimo priešo teritorijoje atmosferą su galutiniu tikslu ir logiškomis tarpinėmis užduotimis, kurių pagalba skinamės kelią link tikslo.







Žaidimo tikslas labai konkretus — sunaikinti priešų komunikacijos sistemą „Nexus“, kuri jungia visas Strogų pajėgas. Taip žmonių kariai gautų šansą kovoti su „aklomis ir kurčiomis“ priešų grupelėmis, kas leistų pasiekti nesunkią pergalę. Tai padaryti, žinoma, nėra taip paprasta, kaip jūsų vadovybei atrodo iš pirmo žvilgsnio, tad Kapralo Keino vaidmenyje jums teks atlikti aibę įvairiausių užduočių: surasti ir saugiai į būrį grąžinti įvarius tarp priešų pasiklydusius karius ir kitus specialistus, lydėti juos prie tam tikrų terminalų, leidžiančių prieiti prie vis gilesnių priešų teritorijų, pačiam prasiskverbti ir išvesti iš rikiuotės apsaugines ir kitas Strogų sistemas. Žodžiu, nuolat vykdyti kokias nors užduotis ir po truputį stumtis į priekį. Žaidime jus beveik visuomet lydės keletas karių, tiesa, tai daugiausia priklauso nuo jūsų. Išlaikyti gyvus pagalbinius karius (kas yra ganėtinai sunku, ypač žaidžiant aukštesnio sudėtingumo lygyje) nėra būtina, tačiau kovodami kartu su jais turėsite ne tik didesnę puolimo ugnį, bet ir galimybę nuolat papildyti sveikatą ir šarvus. Taip, po kovos turint ramią akimirką, bet kada galima prieiti prie mediko ar techniko ir, paspaudus šaudymo klavišą, jie užpildys jūsų sveikatą ir šarvus. Sužinojęs šį dalyką, kiek išsigandau, nes maniau, kad tai ir bus vienintelis būdas atstatyti savo resursus, tačiau pergyventi nėra pagrindo, nes lygiuose, kaip ir senais gerais laikais, ra-

QUA

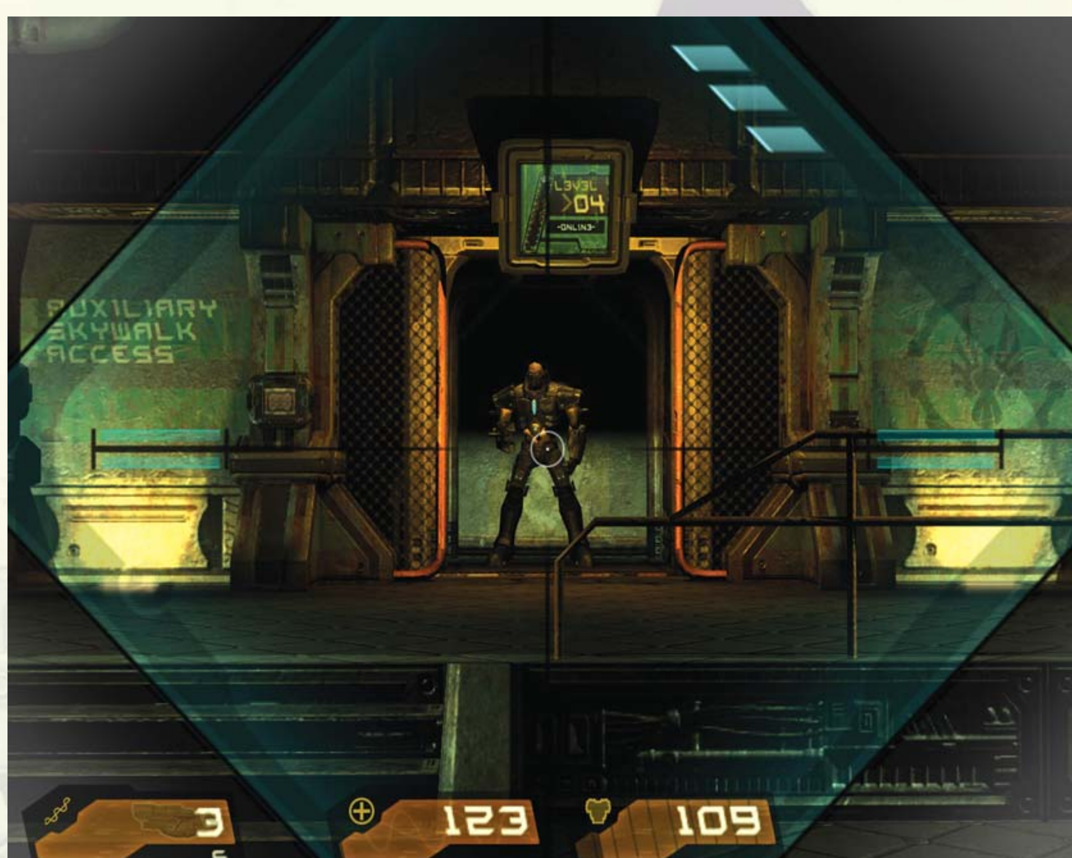




sime tiek vaistinėlių, tiek šarvų. Čia galima mestelti ir vieną akmenuką kūrėjams — be šių dviejų dalykų, jokių fizinių papildymų ar priedų daugiau nebus (na, išskyrus vieną labai „stogą raunantį“ momentą, apie kurį papasakosiu vėliau). Žinant, kaip dabar tokie dalykai madingi, reikia pagirti kūrėjus, kad jie nesivaiko naujovių ir išlaiko senąsias „Quake“ tradicijas, tačiau kur tuomet „Quad damage“, taip šauniai gelbėjęs mūsų kailius senosiose dalyse? Kad ir kaip būtų keista, kūrėjai šį patobulinimą paliko tik „multiplayer“ kovoms.

Na, o minėtojo „Quad damage“ vietomis žaidime tikrai prireikia. Nesakau, kad žaidimas yra per sunkus ar išbalansuotas, priešingai — sudėtingumo kreivė, manyčiau, labai gerai paskaičiuota ir nuolat kylanti. Tiesiog buvo keletas sunkesnių vietų, pareikalavusių pakankamai daug pastangų ir pakartojimų, kurias norėtųsi pakartoti su papildoma galia bent šiek tiek labiau atsipalaidavus. Na, bet tokios situacijos apsiriboja praktiškai kovomis su bosais, apie kurias išsamiau pasakojame „Expert“ skyrelyje. Priešai žaidime paliko labai teigiamą įspūdį. Ne visus galima sugretinti su jau sunkiai atmintyje išlikusiais pirmųjų serijų priešais, tačiau biorobоto su durtuvu ir elektrošoku tikrai neįmanoma pamiršti net ir po tiek metų :). Gaila tik, kad dauguma priešų juda greitai ir yra pakankamai pavojingi, jog spėtum juos atidžiau apžiūrėti ir pasigrožėti :), tad tenka juos žudyti ir keliauti toliau. Priešų įvairovė pakankamai didelė. Vėl gi, jų nevardinsiu, mat visus aptariame tame pačiame patarimų skyrelyje. Vienintelis dalykas, kuris užkliuvo kalbant apie priešus, yra zombiai. Na, niekaip jie neįsipaišo į „Quake“ visatą, nors tu ką. Na, bet malonu tai, kad priešai skiriasi savo išvaizda, galia, judėjimo trajektorijomis ir greičiais, valdomais ginklais bei priimama žala. Nors žaidimo trukmė ir nėra labai ilga, tačiau kartoti žaidimą tikrai masins noras paeksperimentuoti su skirtingais ginklais ar pabandyti pereiti žaidimą tik su tam tikra grupe ginklų (bent jau man tokios mintys kilo, tiesa, dar nebandžiau jų realizuoti :)).

Jei jau pradėjome apie ginklus, reiktų papasakoti kiek plačiau. Vėl gi, nežaidusius galiu nuraminti, kad jokių madų vaikymosi nėra, tad vienu metu galėsite turėti visus įmanomus ginklus, kurie yra ir senajame standarte —



dešimt. Jie, kaip ir priklauso, labai įvairūs, naudojantys kitokią amuniciją bei turintys skirtingus šaudymo greičius. Maždaug pusė ginklų yra tradiciniai žemiškieji, o kita pusė — ateivių ginklai, kurie, be abejo, yra daug įdomesni ir dažniausiai efektyvesni. Labai teisinga ir įdomi naujovė žaidime — ginklų tobulinimai. Nors tai jau galėjome daryti kituose žaidimuose, tačiau čia ginklus tobuliname ne patys, o mums tai padaro dažniausiai koks nors išgelbėtas technikas. Kažkaip malonu ir logiška — išgelbėjai žmogų nuo priešų gniaužtų ir garantuotos mirties, o jis tau atsidėkodamas patobulina ginklą :). Kai kurie patobulinimai gan paprasti, tiesiog praplečiantys šovinių talpą, tačiau yra ir labai naudingų, pavyzdžiui, priešus sekantys šoviniai ar raketos, kiaurai kelis priešus kalantis „rail“ spindulys ar juos sujungianti elektros iškrova. Berods, pasigedau tik vieno dalyko — paaiškinimo, kaip naudotis papildomomis savybėmis. Patobulinęs ginklą, technikas pasako, kaip tuo naudotis, tačiau jei praleidžiate pro ausis, vėliau lyg ir nėra informacijos, kaip tuo naudotis (arba nepakankamai atidžiai ieškojau :)). Baigiant apie ginklus, noriu pasidžiaugti ginkluotės „zenitu“ — juodosios materijos ginklu, kuris mane net labiau sužavėjo nei žymusis BFG.



Štai priartėjome ir prie neišvengiamos dalies — palyginimo su „Doom 3“. Nuo pat pirmųjų akimirkų neapleidžia mintis, kad žaidžiame dar vieną „Doom“ versiją. Žinoma, viskas dėl to, jog „Quake 4“ sukurtas ant D3 variklio, kuris, kaip galima įsitikinti, kažko labai skirtingo sugeneruoti nemoka. Na, čia žiūrint labai skeptiškai, aš vis tik linkęs manyti, kad kūrėjams ir nereikėjo bandyti „išlaužinėti“ kažko skirtingo, kad nebūtų nei kiek panašu į „Doom 3“. Priešingai — aš manau, kad kuriant D3 aplinkas, buvo žiūrėta į senuosius „Quake“, nes panašumai akivaizdūs (o ir senųjų „Doom“ išvaizdos jau kitokios, kad iš jų kažką būtų galima perkelti į dabartinius laikus). Kad ir kaip būtų, toks kiek nemalonus ir nejaukus įspūdis tęsiasi nelabai ilgai, kol apsipranti su aplinkomis ir susiduri su senaisiais geraisiais „Quake“ priešais, kurių jau su „Doom“ nepalyginsi (štai kodėl man taip ne vietoje čia pasirodė tie zombiai). Jų biomechaninė sudėtis, atakų tipai, veržlumas ir juos lydintys garsai tikrai grąžina senąją „Quake“ atmosferą ir galiausiai nustumia šalin visas aliuzijas į „Doom“.





Na, o pabaigoje pasilikau patį įdomiausią žaidimo momentą ir idėją tiek siužeto, tiek „geimplėjaus“ prasme. Taigi po tam tikro skverbimosi į priešų teritoriją (konkrečiai – po pirmos kovos su bosu, perspėju, nes moralinis pasiruošimas turėtų padėti) galiausiai pateksite taip giliai, kur jokiu būdu nenorėtumėte patekti, ir išvysite tokius dalykus, ko dar nesiryžo parodyti joks kitas FPS žaidimas. Užuomina — šiek tiek primena „Chronicles of Riddick“ patirtį, tačiau daug, daug žiauriau... Tačiau ši vieta yra tiesiog puiki injekcija į tuo metu jau kiek monotonišku tampantį „geimplėjų“, ir po jos toliau kovojame su nauju stimulu ir nauja jėga. Tai pamatyti ir patirti „Quake“ bei FPS fanams tiesiog būtina, o emocijų turėtų užtekti ilgam, iki pat žaidimo pabaigos. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS 8.2

Taip ir maniau, kad primins „Doom 3“...

GRAFIKA 9.3

Būtent taip ir turi atrodyti naujos kartos „Quake“ žaidimas, atsinaujinusius priešus tikrai smagu išvysti, nors ir staigiai bei skausmingai :).

VALDYMAS 8.6

Senas geras FPS, aišku kaip dieną. Vienintelis dalykas, kad reiktų „raštiško“ papildomų ginklų funkcijų paaiškinimo.

GARSAS 9.0

Vienas iš labiausiai žavėjusių ir įtraukusių dalykų senosiose serijose, lygiai toks pat išlieka ir dabar.

ĮDOMUMAS 9.5

Puiku, kad išlaiko reikiamą įtampą ir „Quake“ dvasią, o lūžio momentas suteikia visiškai naujų emocijų ir stimulo kovoti toliau.

Nežinau ar čia tik man, bet būtent tokį antrosios dalies „Quake“ tęsinį ir įsivaizdavau. Kabinėtis prie smulkmenų, be abejo, visuomet galima, tačiau bendra atmosfera tikrai teisinga ir įtikinanti, kad dalyvauji ateities kare su nežmogiška civilizacija.

GALUTINIS 9.0

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

PC CD-ROM 18+



BAIMĖS AKSIOMA

Peržengęs šį slenkstį, tu atsiribosi nuo kasdieninio pasaulio. Viskas, ką žmonės vadina įprastais dalykais, mums — butaforija. Viskas, ką paprastieji mirtingieji vadina mistika, paranormaliais reiškiniais, yra mūsų kasdienybė. Jūsų pavardės bus ištrintos iš archyvų, o egzistencija bus paneigta. Jūsų niekas neseks, o visi gyvi liudininkai niekada daugiau neprabils. Ten, kur gimsta žmonių baimė, prasideda mūsų gyvenimas.

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon“	
www.whatisfear.com	
KŪRĖJAS:	„Monolith Productions“
LEIDĖJAS:	„VU Games“
ŽANRAS:	FPS
DATA:	2005–10–18

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.7 GHz
RAM:	512 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	5 GB

KYO

„Monolith Productions“ — komanda, kuri 1997–2003 metų laikotarpiu buvo viena geriausių. Vieną po kito „Monolith“ kūrė žaidimus, kurie be didesnio vargo kopdavo į topų viršūnes. Viskas prasidėjo dar nuo „Blood“, po to buvo išleista antroji „Blood“ dalis „The Chosen“, o vėliau veiksmas persikėlė į dinamišką „No One Lives Forever“ atmosferą. Trečioji „No One Lives Forever“ dalis buvo lemtinga — „Contract J.A.C.K.“ ne tik nužudė garsiąją seriją, bet ir nustūmė „Monolith“ į tamsą, tačiau iš ten kūrėjai sugrįžta ne vieni — dabar juos lydi F.E.A.R.

INTERVALAS #1

Pirmojo susidūrimo apgulties būrys. Organizacija, pakeitusi visą mano gyvenimą. Tiesą sakant, praeities įvykius prisimenu miglotai. Tai tartum banalių prisiminimų rinkinys. Tuštuma. Tada mano gyvenime atsirado F.E.A.R. Mano specializacija — susišaudymai bei artima kova. Pirmoji užduotis — rasti ir likviduoti pavojingą žudiką, neslepiantį savo sadistinių pomėgių. Prie tokių užduočių buvau pripratęs. Galbūt net labiau, negu norėtųsi... Bet, kaip paaiškėjo vėliau, ši užduotis kitokia.

***

Vos pradėjus žaisti, gali pasirodyti, kad F.E.A.R. siužetas nustumtas į antrą planą, o pagrindinį



vaidmenį vaidina baimė ir iki šiol mažai kur realizuota susišaudymų mechanika. Bet tai tik pirmas įspūdis. Vėliau istorija perauga į milžinišką, iš įvairiausių elementų sulipdytą siužetą, kuris pribloškia, demoralizuoja, o svarbiausia, palieka įspūdį. Kaip paaiškės vėliau, pavojingasis teroristas nėra žmogus. Fettelis, apie kurį suksis pirmoji jūsų misijų dalis, yra galingas telepatas, savo galiomis suorganizavęs tikrai rimtą opoziciją, kurią sudarys ne tik „Replica“ būrio kareiviai, bet ir policininkai bei apsaugos tarnybų darbuotojai. Kol jūs bandysite sudoroti ištisas gvardijas priešų, Fettelis nersis iš kailio, kad surastų Almą — paslaptingą mergaitę, kuri kraupių vizijų metu vaidensis ir jums. Vėliau netikėtai paaiškės, kad tarp jūsų ir Fettelio egzistuoja kažkoks ryšys. Antro plano personažai taip pat darys didžiulę įtaką siužetui ir jo vystymuisi, todėl nenustebkit, kad aplink paslaptingą trikampį, t.y. jus, Fettelį bei Almą, netrukus atsiras tokios personos kaip Harlanas ir jo dukra Alisa Veid bei storas, bet apsukrus Nortonas Meipsas arba kiti F.E.A.R. būrio nariai. Iš kur atsirado Alma? Kodėl jos taip ieško Fettelis? Ir, galų gale, kas esate jūs? Visa tai ir dar daugiau (jei tik norėsite) rasite už nevarstomų baimės durų...

INTERVALAS #2

Būryje buvau sutiktas gana svetingai. Kaip paaiškėjo vėliau, čia dirba tik išrinktieji. F.E.A.R. — tai slaptas būrys, dirbantis vyriausybei. Dirbame su priedanga, kuri idealiai sugalvota ir realizuota. Kai policija nesugeba susidoroti su savo pareigomis, vyriausybė siunčia mus. Civiliai apie mus nieko nežino ir niekada nesužinos. Jei iš būrio kas nors miršta arba pasitraukia — jo niekada nebuvo. Kartais mūsų darbas persipina su policijos pareigomis. Manęs tai nestebina. Kartais jie į mano buvimą reaguoja sarkastiškai, kartais nutyli. Tai neturi reikšmės, nes po šios misijos jų nebeliks. F.E.A.R. būrį, įskaičiuojant mane, sudaro penki kvalifikuoti savo srities specialistai. Rowdis Betersas — būrio koordinatorius. Jo rankose visa svarbiausia informacija, mūsų duomenų bazė bei slaptas palydovas „Hannibal–3“. Jo pagalba koordinatorius gali visada matyti mūsų buvimo vietą. Antrasis narys — Leo Jankovskis. Jis — F.E.A.R. būrio veteranas. Nuo pat pirmosios mano darbo dienos jis įžvelgė manyje kažką ypatingo... Trečioji būrio narė ir vienintelė mergina yra Jin Sun–Kwon. Kiek žinau, ji — kovos lauko medikė. Jos darbas ganėtinai pavojingas, tad mūsų keliai neretai susikirsdavo (tikrai ne pačiomis maloniausiomis aplinkybėmis). Ketvirtasis yra juodaodis Douglasas Holiday. Jis — sprogmenų ekspertas ir yra atsakingas už bet kokius išminavimo arba klasifikuotus sprogmenų montavimo darbus. Paskutinis esu aš. Mano aistra susišaudymams ir paranormalūs sugebėjimai idealiai tinka pirmojo susidūrimo apgulties darbui. Prieš užduotį su manimi vyksta ir kiti, tačiau labai greitai jų nebelieka, todėl dažniausiai dirbu vienas. Mano buvimas misijos lokacijose paneigiamas, o liudininkai pašalinami. Mano darbui garantuotas konfidencialumas, o jį aptarinėti gali tik patys aukščiausieji.

***

Nuo siužeto bei veikėjų pabandysim pereiti prie kito, labai svarbaus ir stulbinančio žaidimo aspekto — „geimplėjaus“. Viskas žaidime suderinta kone tobulai, pradedant žaidimo trukme ir baigiant eiliniais susišaudymais su priešais. Žaidimą galima pereiti ir per kokius tris vakarus, bet tai tikrai nebus malonus žaidimas, tiesiog pyškinimas į kairę ir į dešinę be jokios atvangos. Jei norėsite suprasti istoriją, viską išanalizuoti ir išgyventi patys, jums gali prireikti savaitės. Geriausia žaidimui skirti po kokias dvi valandas per dieną, žaidžiant klausytis visų pokalbių, rinkti informaciją iš darbuotojų nešiojamų kompiuterių ir tiesiog mėgautis žaidimo teikiamais malonumais. Kad ir kiek jūs valandų žaistumėte F.E.A.R., po kurio laiko norėsis dar, ir nuo šito „troškulio“ negelbėja net „multiplayer“ režimas. Pereiti žaidimą mums kūrėjai siūlo keturiais sudėtingumo lygiais: „low“ (žemas), „moderate“ (normalus), „high“ (aukštas) ir „extreme“ (ekstremalus arba skirtas mazochistams ;)). Mano atveju tai buvo „moderate“, tačiau neabejotinai žaisiu antrą sykį, tik šį kartą — „High“ lygiu. Žaidime viskas kuo puikiausiai apskaičiuota ir paskirstyta. Vaistinėlių bei amunicijos jums tikrai niekada netruks, o jei visgi ir pritruks, galėsite pasinaudoti kumščiais ar net kojomis.

Dar vienas labai įdomus ir netgi novatoriškas dalykas FPS žaidimuose — ypatingas „slow–mo“ režimas. Tiesą sakant, geriausia susišaudymuose dalyvauti jį aktyvavus, nes priešingu atveju jus gali suvarpyti kaip rėtį — nė nepajusite. Jo metu galėsite matyti, kaip ore skrieja kulkos, jų išvengti ir ramiai sau nusitaikyti priešininkui į galvą. Tiesa, dažniausiai



F.E.A.R.

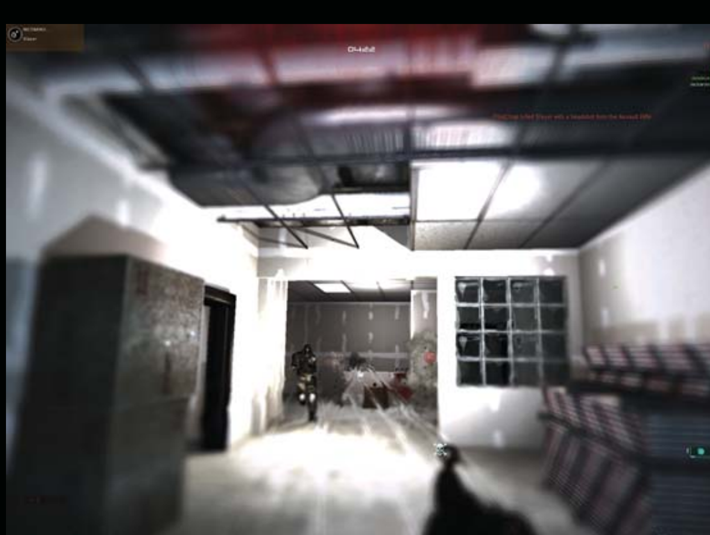
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



jų bus keli. Jie jūsų sugebėjimų tikrai neišsigąs ir mąstys šaltai. Dažnai vieni kitus pridengs škvaline ugnim, kartais švystels keletą granatų. „Slow–mo" režimas yra laikinas, todėl abejoju, ar per vieną susišaudymą išguldysit kokį šešetą priešų. Dažniausiai reikės susirasti kokį patogų kampą, už kurio pasislėpę galėsite užsitaisyti ginklus ir užsipildyti „slow–mo" matuoklį. Viskas maždaug taip ir atrodys: šaudom, stebimės kvapą gniaužiančiais efektais, gaunam informacijos ar bent užuominų apie siužetą, išgyvenam keletą netikėtų ir kraupių vizijų, vėl šaudom... Suprantu, kad jums tai gali pasirodyti kaip dar vienas monotoniškas FPS žaidimas, tačiau, patikėkit manimi, taip gerai subalansuoto „geimplėjaus" nemačiau jau seniai. Žaidimo trukmė ideali, o po kurio laiko neabejotinai norėsis dar. Tai išskirtinis F.E.A.R. bruožas.

INTERVALAS #3

F.E.A.R. būrio ginkluotė tikrai plati, o dar jei pridėtume visus misijų metu rastus modifikuotus ginklus, gautume gana didelį arsenalą. Pradėti norėčiau nuo standartinio pistoleto. Šiuo atveju — tai AT–14. galbūt kiek per silpnas, tačiau jį greitai pakeičia kiti ginklai. Žinoma, rankose galima turėti du tokius, bet didelės naudos sulauksite tik tada, jei gebate vos nusitaikę laidyti „headshot'us". Toliau seka pusiau automatinis RPL šautuvas. Kulkų jam rasti buvo nesunku, nes beveik visi „Replica" kareiviai šaudė būtent RPL. Tai — lengvas ginklas, jo apkaboje telpa 50 kulkų, ypač perspektyvus artimoje kovoje. Taip pat neretai atrasdavau VK–12 artimai kovai pritaikytą šratinį šautuvą. Tokia jau tendencija, kad be šratinio šautuvo šiais laikais susišaudymų niekas neįsivaizduoja. Šis ginklas nėra labai patogus, užsitaisymai trunka gan ilgai, o ir kovose ne itin pasiteisina. Toliau seka mano mėgstamiausias „G2A2 assault" ginklas. Su juo praleidau beveik visas misijas, o kadangi vienu metu pajėgiau su savimi neštis tik tris ginklus, G2A2 visuomet buvo vienas iš jų. Nors jo apkaba ir mažesnė už RPL, pats ginklas man pasirodė kur kas patogesnis ir efektyvesnis. Žaidime yra ir ASP ginklas. Tai, galima sakyti, yra snaiperio alternatyva arba modifikuotas automatas su optiniu taikikliu. Praverčia kovose iš nuotolio. 10 mm „HV Penetrator" — taip pat vienas svarbesnių ginklų, šaudantis pailgais, metaliniais strypais. Su juo lengvai „prikalsite" priešus prie sienų arba prie kitokio vertikalaus paviršiaus. Apkaboje telpa 25 strypai, jis greitai užtaisomas, jį lengva valdyti. „MP–50 Repeating", ko gero, yra paskutinis misijų metu sutiktas ginklas. Modifikuotas ir pritaikytas kovai per vidutinį nuotolį. Nėra labai galingas, nors ir primena savotišką granatsvaidžio ir kulkosvaidžio mišinį. Toliau seka „Type–7 Particle" šautuvas. Iš dalies primena snaiperinį, tačiau šaudo galingais elektros užtaisais, kurie dažniausiai iškart sudegina priešus. Apkaboje telpa 10 užtaisų. Paskutinis — „MOD–3 Multi" raketinis ginklas. Ko gero, pats galingiausias iš visų, kuriuos teko laikyti rankose, taip pat ir pavojingiausias. Šaudo iškart po tris raketinius užtaisus, gerai pritaikytas robotams arba gerai šarvuotiems priešams. Taip pat į arsenalą įeina ketvertas skirtingų granatų tipų, tačiau jų paskirties, tikiuosi, aiškinti nereikia.



***

Sugrįžtant prie vienos iš sudedamųjų „geimplėjaus" dalių, neabejotinai norėtųsi paminėti priešų DI (dirbtinis intelektas). Čia tikrai nebus buko šaudymo į visas puses. Priešai dažniausiai veiks grupelėmis, susisiekinės tarpusavyje, rengs puolimus, darys pasalas ir tikrai sėkmingai. Jeigu nebūtų „slow–mo", turbūt žaidimas taptų pačiu sunkiausiu FPS, bet kadangi „slow–mo" režimas susišaudymuose vaidins bene pagrindinį vaidmenį, baimintis nėra ko. Visi efektai, pradedant menkiausios kulkos skrydžiu ir baigiant pompastiškais, akis stebinančiais granatų sprogimais, sukelia vien teigiamas emocijas. Priešai bus nepaprastai guvūs ir gerai orientuosis, o suvarius kulkų seriją, kurį laiką konvulsiškai trūkčios, kol galutinai nusibaigs ir liks tįsoti ant šaltų grindų. Be „Replica" kareivių, policininkų ir įprastų apsaugos tarnybos darbuotojų susidursite ir su mikliais, pusiau nematomais „stebėtojais", automatiniais kulkosvaidžiais ar netgi didžiuliais, apatiškais judesiais griaudėjančiais robotais.

Taip pat, kaip jau minėjau, tarpuose tarp susišaudymų ir įvairios informacijos rinkimo jūsų lauks ir ypatingos, siaubo elementų prisotintos vizijos. Prieš joms prasidedant, kairėje pusėje esantis paranormalių reiškinių matuoklis pradės pašėlusiai mirksėti, o indikatoriuje pasirodys užrašas: „unknown origin". Tokiu atveju pasiruoškite išgyventi porą košmarų, ypač jei žaidžiate su geromis kolonėlėmis ir visiškoje tamsoje. Efektas nepa-



mirštamas. Žinoma, didelį vaidmenį čia vaidina ir žaidimo grafinė bei garsinė pusės. Kas jau kas, bet grafika žaidime tiesiog pritrenkia. Ypatingai ir stulbinančiai sukurti šviesos ir tamsos efektai, kraupi atmosfera ir ypač detalios aplinkos daro savo — žaidimas atrodo didingai, bet tuo pačiu ir paslaptingai. Manote, kad nebijote tamsos? Pažaiskite F.E.A.R. Čia niekada negali žinoti, kada tave pradės persekioti paslaptingos vizijos ar pamišėlis Fettelis. Tai gali atsitikti bet kada, tad būkite pasirengę. Žinoma, žibintą galėsite naudoti bet kuriuo metu, tik jo baterijos bus ribotos, ir joms pasibaigus, privalėsite leisti pasikrauti. Čia vėlgi puikiai suderintas tamsos bei šviesos kontrastas, pašalinių žmonių, objektų reakcija ir išvaizda išjungus arba įjungus šviesą. Puikiai sukurta prieblanda, puikiai atrodo debesys, tyliai plaukiantys dangumi ir vis atidengiantys ar uždengiantys mėnulį bei jo palydoves žvaigždes. Vizualinė kokybė pribloškia, o muzikos kuriama atmosfera bei kokybiški dialogai išverčia iš koto.



INTERVALAS #4

„Replica“ kareiviai buvo puikiai treniruoti, o ir koordinacijos jiems netrūko. Sužeisti bando mikliai pasitraukti iš ugnies lauko, o jausdami savo persvarą, neatsisakys greito šturmo. Ginkluotė įprasta, apsaugos vidutinės, išsidėstymas priklauso nuo taikinio padėties. Tiesa, kartais paprastus kareivius pridengia ypatingas, šarvuotas karys, tačiau jį likvidavus, daugiau problemų nebeiškyla. Robotai, nors ir galingi, yra labai lėti, tad gerai sumąsčius strategiją bei pritaikius tinkamus ginklus, greitai krenta.

Man teko vykdyti misijas įvairiausiose vietovėse, tačiau bendradarbiavimas su F.E.A.R. peržengė visas įmanomas ribas. Visur, kur vyko misijos, tvyrojo paslaptinga, kraupi atmosfera. Tyliai slenkant prieblandoje skendinčiais koridoriais, taip ir norėjosi turėti šimtą akių, kad galėtum matyti, kas darosi aplinkui. Paslaptinga ir kraupi muzika, girgždančios grindys ir atsargumo jausmas, kuris neapleido visų užduočių metu. Kerintis vanduo, kitą akimirką virstantis tirštu krauju, ryški šviesa, persimainanti į gerklę gniaužiančią tamsą, ir nenužudomas siaubo užtaisas, kuris laukdavo manęs už kiekvieno kampo. Išgyventi taip, kaip neteko niekada anksčiau...



***

Apibendrinant neabejotinai galima pasakyti, kad F.E.A.R. — geriausias šių metų FPS. Maža to, kol kas manau, kad tai pats geriausias žaidimas PC platformai šiais metais. 11 paslaptingų, idealiai sukurtų intervalų, keturi sunkumo lygiai ir platus „multiplayer“ žaidimas tiesiog privers jus sugrįžti prie žaidimo vėl ir vėl. Maža to, Alma, atklydusi iš garsaus kino filmo „Skambutis“, čia realizuojama kuo puikiausiai, o kultiniai siaubo bei nežymūs „sci–fi“ elementai smogia žemiau juostos. Bejėgis aš — žaidimas valdo.

INTERVALAS #5

Svaigsta galva. Išmokytas žudyti, aš niekada gyvenime nejaučiau meilės ar supratingumo. Nežinojau, ką reiškia kerštas. Visus priešininkus guldžiau per pirmąjį susidūrimą. Aš sugebu nutildyti net dvasias, miglotai sklandančias ir besivaidenančias tamsiausiuose košmaruose. Apie mano egzistenciją žino tik tie, kurie turi specialų leidimą. Viskas konfidencialu. Viskas baigta. Bet aš niekada nebuvau savimi. Ateidavau kaskart su eiline kulka, o išeidavau — mirtimi.

PC

PCK VERTINIMAS

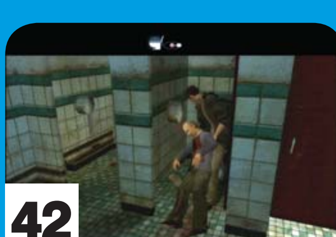
PIRMAS ĮSPŪDIS	**9.4**
FPS „Silent Hill“ tema ?	
GRAFIKA	**9.7**
Trūksta oro...	
VALDYMAS	**10.0**
Patogesnio FPS dar nemačiau, turbūt jau ir nebepamatysiu šiais metais.	
GARSAS/MUZIKA	**9.7**
Dialogai kokybiški, tiesa, gal kiek per tylūs, bet muzika išties puiki.	
SIUŽETAS	**9.9**
Tokios istorijos negirdėjau jau seniai. Tiesą sakant, net nesitikėjau išgirsti, o ypač iš FPS.	
Nematau jokių priežasčių, dėl kurių nebūtų galima įvertinti žaidimo 10. Bet, kaip jau kažkada sakė NPC, — principai neleistų ;)	**GALUTINIS 9.7**

REVIEW CLUB









ŽAIDIMŲ MĖNUO

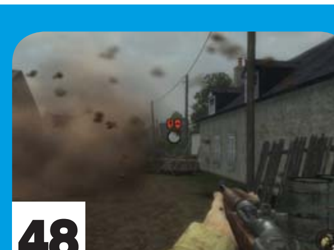
Net nežinia nuo ko pradėti, supažindinant jus su šio numerio recenzijomis. Jų tikrai daug, daugiausia per visus šiuos metus. Dar pridedame dvigubą mėnesio žaidimą bei iš trijų žaidimų sudarytą temą ir gauname tiesiog nuo žaidimų sprogstantį numerį! Labai tuo džiaugiamės ir tikimės, kad jums nenusibos skaityti apie visus šiuos darbus.

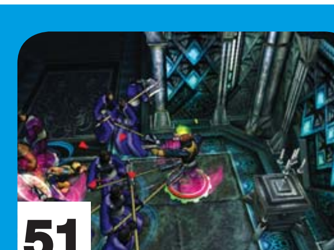
Taigi, kokias recenzijas pristatysime? Turime du kasmetinius sportinius žaidimus, koją kojon žengiančius su naujais populiariausių pasaulio sporto šakų — futbolo ir krepšinio — sezonais ir pasipildančius vis naujomis savybėmis bei kaskart pagražėjančius. Turime ir atgimusią futuristinę strategiją, kurią įvertins tie, kam nusibodo visa Antrojo pasaulinio karo tematika. Kam nenusibodo, taip pat yra ką paskaityti, ir dar kaip — naujoji „Ginklo brolių" serija dar geresnė, nei pirmoji. Iš realaus karinio pasaulio į fantastikos ir super galių visatą patenkame pagaliau ir PC pasirodžiusiame „X–Menų" RPG žaidime. Jūsų laukia ir išskirtinis šių metų darbas nuotykių žaidimų žanre, o galbūt net-gi naujo žanro pradžia, kuriame susimaišo kino ir žaidimo stilistika. Na, o jei ir to maža, galiausiai galite spjauti į viską ir pasijusti tikrais dievais. Juodais ar baltais — čia jau spręsti jums.



PASIRUOŠKITE NEMIGO NAKTIMS IR VISKĄ UŽVALDANČIAI MINČIAI — „ONE MORE TURN!". KETVIRTOJI „CIVILIZACIJA" JAU ČIA.









ŽVAIGŽDĖS SUŽIBO

ŽAIDIMO DOSJĖ

„NBA Live 06“	
www.easports.com/nbalive06	
KŪRĖJAS:	„EA Canada“
LEIDĖJAS:	„EA Sports“
ŽANRAS:	krepšinio simuliatorius
DATA:	2005–10–21

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	800 Mhz (rek. 1.7 Ghz)
RAM:	128 MB (rek. 256 MB)
VIDEO:	16 MB (rek. 128 MB)
HDD:	1,5 GB

NUOMONĖ

DI vietomis vis dar įtartinas, tačiau nuostabi grafika tarsi tai atperka ir bendra žaidimo tėkmė labai gera. Žaidimas gali būti erzinantis, ypač kai aukštesnio lygio komanda tiesiog sudrasko žemo reitingo komandą tiesiog dėl to, kad ji nuolat pataiko visus metimus ir pasinaudoja žaidėjų vangumu prie tinklelio. Tačiau viskas po truputį įsivažiuoja ir susibalansuoja. Komandų ir žaidėjų pasirinkimas puikus, derinimo galimybės plačios, o pati žaidimo mechanika pakankamai gera.

Michael Lafferty, „GameZone“

Štai ir vėl sulaukėme kasmetinio „NBA Live“ serijos žaidimo — šis jau vienuoliktasis. Kaip ir kasmet, „EA Sports“ žadėjo išleisti ypatingai gerą žaidimą, ištaisydama praėjusios dalies klaidas bei įdiegdama kažką naujo. Taigi, ką šiais metais išvydome naujausiame „NBA Live“ krepšinio simuliatoriuje...

MATRIX

„NBA Live“ žaidimų serija visada patirdavo nuosmukius ir pakilimus, tačiau pastaruoju metu dažniausiai pastebėdavome tik kritimą žemyn: daugybė klaidų, neužbaigtų smulkmenėlių bei kitų „vabalų“, ir žaidimas tapdavo ne pačiu maloniausiu užsiėmimu (bent jau ne tokiu, kokio mes būtume norėję). Visa tai pastebėdama, „EA Sports“ pradėjo į žaidimą diegti vis daugiau naujovių, kurios patenkintų žaidėjus bent jau vieneriems metams, iki naujojo kasmetinio krepšinio simuliatoriaus. Taip per pastaruosius kelerius metus žaidime atsirado „Freestyle“ bei „Pro Hop“ judesiai, kurie tikrai paįvairino „NBA Live“, tačiau vis tiek jautėsi kažkoks neužbaigtumas, kažko vis trūko. Vidinis balsas vis sakydavo, kad „EA Sports“ ir vėl nepadarė taip, kaip turėjo, vėl sugriovė mūsų vizijas bei svajones, vėl pateikė produktą, kuriame nerandame lauktų patobulinimų, kad ir kaip jie paprastai, mūsų akimis, būtų įgyvendinami.

Taigi nedelsdamas aptarsiu tai, ką naujo pasiūlė „NBA Live 06“. Vis dėlto tai labiausiai intriguoja kiekvieną iš jūsų. Ar ne taip? Pirmiausiai, vos įsijungus žaidimą, į akis krenta truputį pasikeitęs pagrindinio meniu apipavidalinimas — šiais metais jis daug mielesnis akiai. Labai gražiai atrodo ir 2D žaidėjų nuotraukų kaita. Pačios meniu opcijos liko nepakitusios (vėl tie patys pasirinkimai), tad neverta aušinti burnos. Deja, naršymas po meniu vėl nuvilia: dėl mažos rezoliucijos teks daug kur spaudinėti pelytės mygtuką, nes visa informacija nėra matoma, tad susitaikykime su šiuo dalyku ir dar metams atidėkime lūkesčius išvysti normalų naršymą po meniu bei didesnį informacijos kiekio pateikimą monitoriaus ekrane.

Traukiame prie pagrindinės „NBA Live“ naujovės — „Freestyle Superstars“. Yra šešios galimos superžvaigždės savybės: „Power“ — ši savybė būdinga aukštaūgiams, kurie visą dėmesį skiria grūmimuisi po krepšiu, tad žaidėjas (kaip S. O‘Neal‘as ar pan.), turėdamas šią savybę, galės išsikovoti savo vietą po krepšiu ir pelnyti taškus. „Playmaker“ — bene pati efektingiausia savybė, kurią dažniausiai turi komandos įžaidėjai. Pagaliau atėjo laikai, kai ir kompiuteriniame žaidime galėsime efektingai perduoti kamuolį komandos draugams. Su tokiais žaidėjais, kaip S. Nash, J. Wil-



liams ir kt., galėsite sukurti tikrą krepšinio šou aikštelėje. „Scorer" — su tokiais žaidėjais, kaip K. Byrant, T. McGrady ir kt., galėsite pataikyti iš labai sunkių situacijų, tad jei atėjo lemiama rungtynių akimirka, ir jums reikia žūtbūtinių taškų, kad išplėštumėte pergalę, jums pasitarnaus žaidėjai, turintys šią savybę. Tiesa, yra keletas „Scorer" judesių, kurių praktiškai nebus įmanoma uždengti, kas tikrai truputį nuvilia. „Shooter" — kaip ir kiekvienas kaimas turi savo kvailį, taip ir kiekviena komanda turi savo snaiperį, kuris bombarduoja priešininkų krepšinio lanką iš tolimųjų distancijų. Žaidėjai, turintys šią savybę, bus itin pavojingi už ir šalia tritaškio linijos. Na, o jei jums nepakanka vien tik tolimų ir neįsivaizduojamų metimų, į pagalbą atskuba „High Flyer" savybę turintys žaidėjai, kurie pamalonins jūsų akis įspūdingais, visa griaunančiais dėjimais. Žaidėjai, turintys šią savybę, „kraus" kamuolį iš viršaus daug įvairiau ir efektingiau, negu tie, kurie jos neturi. „Stopper" — šią savybę gali turėti žaidėjai, kurie vagia kamuolius taip lengvai, kad prieš tai kontroliavusiam kamuolį priešininkų komandos žaidėjui beliks stebėti, kaip jūs pelnote taškus greitoje kontratakoje. Taip pat šią savybę turės žaidėjai, kurie „pučia" kamuolius kuo toliau nuo savosios komandos krepšio, tad būkite atidūs, nes jei prieš jus išdygs priešininkų komandos „stogų" meistras, jūsų ataka baigsis itin gėdingai. Taigi su šiomis šešiomis superžvaigždės savybėmis jūsų gynyba bei puolimas taps daug įvairesnis ir efektingesnis, tačiau reikia tikėtis, jog jau kitame „NBA Live" serijos žaidime galėsime naudotis ne tik viena pasirinkta savybe, bet ir visomis iš karto.

Keliame bures ir plaukiame apžvelgti kitų „geimplėjaus" naujovių. Šiame žaidime pastebimas

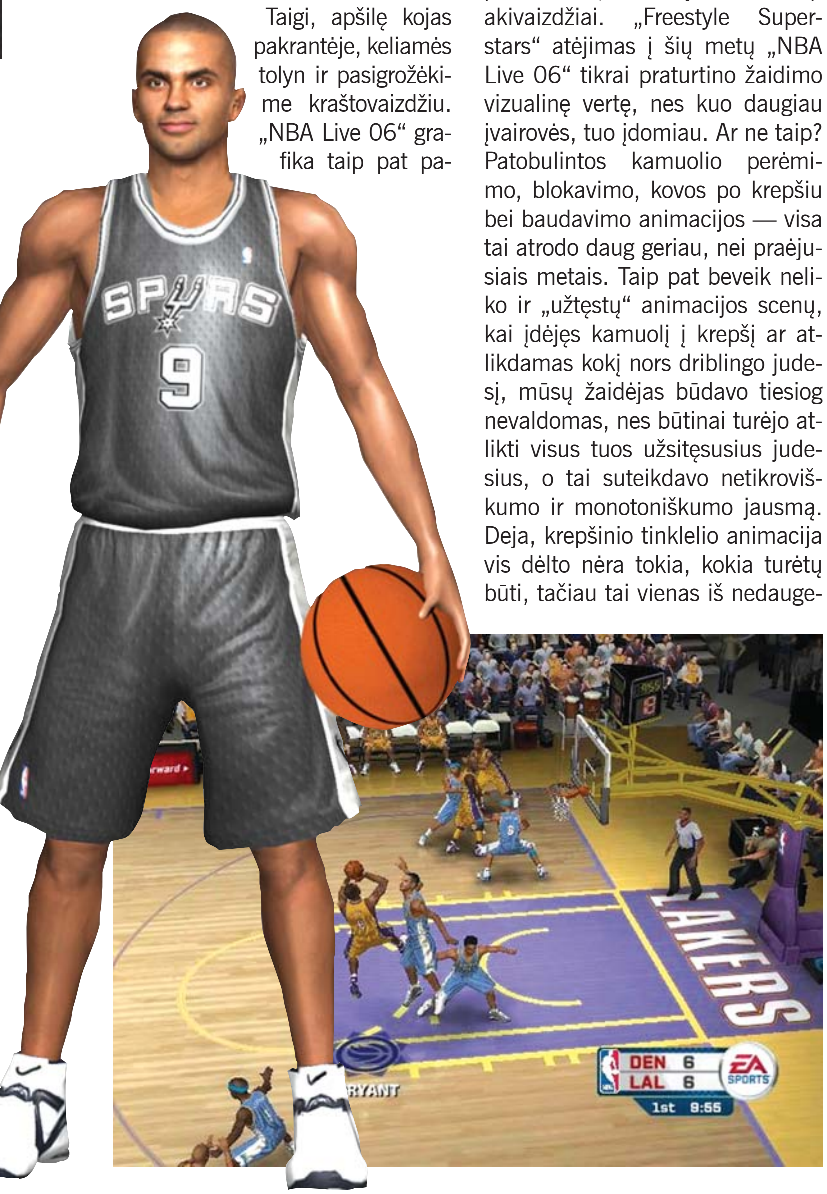
GALĖSITE PASAMDYTI SKAUTUS, FIZINIO RENGIMO TRENERIUS BEI TRENERIO ASISTENTUS

daug geresnis „gameplay sliders" subalansavimas, nei prieš tai buvusiuose serijos žaidimuose. Norint pasiekti itin realistiškus statistinius duomenis ir žaisti tokiu tempu kaip tikrovėje, tikrai pavyks. Labiau patyrę žaidėjai kaip mat pastebės, ką reikia pakoreguoti, tad problemų neiškils, o kai viskas bus sukoreguota, po rungtynių nebereikės stebėtis, kodėl vienas ar kitas žaidėjas perėmė ar blokavo neįsivaizduojamą skaičių kamuolių ar pan. Taip pat labai pagerėjo kompiuterio valdomų žaidėjų DI, gynyba ir puolimas pasidarė daug įvairesni, tad nemanau, jog kas nors skųsis tuo, kad visi kompiuterio valdomos komandos taškai yra surinkti iš baudos aikštelės bei nuo tritaškio linijos. Kaip matome, ir čia išspręsta kelių pastarųjų metų problema — ištaisytas praėjusių metų blokuotų metimų nesusipratimas, kai per rungtynes su vienu žaidėju buvo galima lengvai nublokuoti apie 10 metimų ir dėjimų per porą kėlinukų.

Bene didžiausias patobulinimas „geimplėjuje" — greitosios atakos. Dabar nebereikės vienam irtis per aikštelę, kad pelnytumėte tuos sunkiai pasiekiamus taškus — vos tik perėmus kamuolį ar tiesiog atkovojus jį po netaiklios priešininkų atakos, prie kontratakos prisijungs net keletas komandos draugų. Visi žaidėjai bandys kuo greičiau lėkti ir nesustos prie tritaškio linijos, kaip anksčiau, o kirs baudos aikštelę, kas suteiks jums daug didesnę kontratakos užbaigimo pasirinkimo įvairovę. Galėsite užbaigti ataką „alley–oop'u", perdavus kamuolį šokliajam komandos draugui, arba komandiniu žaidimu „išprausti" išretėjusią priešininkų gynybą. Visi koziriai jūsų rankose. Taip pat nebebus kamuolio pagavimo problemos, kai žaidėjas tiesiog imdavo ir sustodavo — dabar viskas vyks sklandžiai, nebus jokių sustojimų pusiaukelėje, o tai labai didelis pliusas bendram žaidimo malonumui. Žaidėjų džiūgavimas po gražiai užbaigtos atakos, išprovokuotos pražangos ar blokuoto kamuolio dar labiau padeda įsijausti į žaidimą ir patikėti savo jėgomis :). Labai įdomus kūrėjų sprendimas pakartoti gražiausius momentus taip pat neliko nuošalyje — dabar nebereikės išjungti ar iki minimumo sumažinti automatinį epizodo pakartojimo dažnumą, tiesiog po įspūdingos atakos pačiam teks apsispręsti, ar nori žiūrėti pakartojimą, ar ne. Jei taip — kelis kartus paspaudus atitinkamą mygtuką, prieš jūsų akis išdygs labai lauktas ir norimas įspūdingosios atakos pakartojimas.

Pasiekėme krantą, kuriame puikuojasi „Dynasty mode" režimas. Būdami komandos generaliniu direktoriumi, galėsite pasamdyti skautus, fizinio rengimo trenerius bei trenerio asistentus. Jūsų skautai ieškos naujų, jaunų, talentingų žaidėjų, kurie galėtų sustiprinti komandą ateityje, bei suteiks informacijos apie kiekvieną varžovą, pateikdami žinias apie jų stipriąsias ir silpnąsias puses. Fizinio rengimo

treneriai padės žaidėjams tobulinti tam tikrus jų žaidimo aspektus. Jei pasamdysite trenerius, kurie visą dėmesį skirs gynybos tobulinimui, jie kels gynybinio plano žaidėjų reitingus, ko rezultate jie gali tapti taip vadinamaisiais „Stopper'iais“. Taip pat galėsite pasamdyti trenerius, kurių specializacija — žaidėjo fizinis pasirengimas. Taip padėsite žaidėjams tapti atletiškesniais bei neleisite priaugti nereikalingo svorio. Na, o sezono pabaigoje, kategorijoje „Player Evolution“, galėsite pasižiūrėti, kaip pasikeitė jūsų pasirinkto žaidėjo kūno forma, raumeningumas, svoris, ir sužinoti, ar jis įgavo vieną ar net keletą superžvaigždės savybių. Nors dinastijos režimas ne daug kuo pasikeitė nuo praėjusiųjų metų, tačiau vis tiek jaučiamas dar vienas nedidelis žingsnelis tobulumo link. Tad griebkite komandą, ugdykite naujas NBA žvaigždes ir palikite savo žymę NBA istorijos puslapiuose, kaip pats geriausias generalinis direktorius :)..



Taigi, apšilę kojas pakrantėje, keliamės tolyn ir pasigrožėkime kraštovaizdžiu. „NBA Live 06“ grafika taip pat patobulėjo, lyginant su jo pirmtakais. Tai, be jokių abejonių, geriausiai atrodantis „NBA Live“ serijos žaidimas. Daugumos žaidėjų išvaizda atrodo labai realiai. Žvilgtelėjus į kai kuriuos žaidėjus iš arčiau, net nekyla mintis, kad tai nėra tikras žaidėjas, kurį mes matome televizoriaus ekrane. Žymiai pagerintas apšvietimas, kuris ypač nuostabiai atrodo per dėjimų ir tritaškių konkursus. Tiesa, buvo šiek tiek patobulinta 3D sirgalių minia, tačiau nieko reikšmingai stulbinančio neatsirado. Bet ar to reikia, jei per rungtynes visas žaidėjo dėmesys sutelktas į tai, kas vyksta aikštelėje? Manau, pergyventi dėl to, kaip atrodo 3D sirgaliai priekinėse ložėse ir 2D sirgaliai galinėse, neverta, nes vargu, ar kuris iš jūsų per visas rungtynes atkreips į juos dėmesį. Svarbu, kad dabar sirgaliai atrodo kaip sirgaliai, o ne kaip iškarpos iš kartono. Žaidimo animacija taip pat verta kelių pagiriamųjų žodžių, ir nors slidinėjimo efektas vis dar pastebimas, tačiau jau nebe taip akivaizdžiai. „Freestyle Superstars“ atėjimas į šių metų „NBA Live 06“ tikrai praturtino žaidimo vizualinę vertę, nes kuo daugiau įvairovės, tuo įdomiau. Ar ne taip? Patobulintos kamuolio perėmimo, blokavimo, kovos po krepšiu bei baudavimo animacijos — visa tai atrodo daug geriau, nei praėjusiais metais. Taip pat beveik neliko ir „užtęstų“ animacijos scenų, kai įdėjęs kamuolį į krepšį ar atlikdamas kokį nors driblingo judesį, mūsų žaidėjas būdavo tiesiog nevaldomas, nes būtinai turėjo atlikti visus tuos užsitęsusius judesius, o tai suteikdavo netikroviškumo ir monotoniškumo jausmą. Deja, krepšinio tinklelio animacija vis dėlto nėra tokia, kokia turėtų būti, tačiau tai vienas iš nedaugelio labiau pastebimų minusų. Dėjimai, metimai iš vidutinio nuotolio bei „Alley–oop'ai“ atrodo tikrai stulbinančiai, animacija labai tikroviška. Tiesa, žaidimas vis dar neatsikrato nerealių dėjimų į krepšį, tačiau šiame žaidime tai nelabai ir krenta į akis, nes jų tiesiog nėra daug.



Pasigrožėję įstabia panorama, pradedame įsijausti ir į aplinkos garsus, kurie labai pamalonina ausis... Jau prieš metus, žaisdamas „NBA Live 2005“ žaidimą, maniau, kad garsai yra tikrai aukščiausios klasės, o išbandęs „NBA Live 06“ siūlomą garsų gamą, likau dar labiau nustebintas — šiais metais jie dar tikroviškesni ir geresni. Žaidimo muzikinis takelis, kaip visada, puikus. O ar kada buvo kitaip? :). Mike'ui Fratello pasitraukus iš komentatoriaus ložės, jo vietą užėmė buvęs NBA krepšininkas Stevas Kerras, kuris dabar kartu su Marvu Albertu komentuos įvykius aikštelėje. Prieš žaidimo pasirodymą prekyboje, maniau, kad šis tandemas nebus labai vykęs, tačiau aš klydau — komentavimui neturiu jokių priekaištų, net ir ieškodamas jų neradau. Tai geriausias komentatorių tandemas nuo „NBA Live 2000“ žaidimo. Na, o Ernie Johnsonas ir Kenny Smithas, kaip ir praėjusiame žaidime, taip ir šiame, komentuos visų žvaigždžių savaitgalio renginius. Po negražaus ar nesėkmingai realizuoto dėjimo, jūs visada gausite kritikos, kartais pašaipios, kartais net įžeidžiančios, o jei „įkalsite“ kamuolį taip, kad net visa salė pakils iš savo vietų, būsite apiberti komplimentais. Aikštės garsai taip pat labai aukštos kokybės. Dabar, įdėjus kamuolį į krepšį, nebeatrodys, kad įdėjote kibirą, o ne kamuolį. Žiūrovų džiaugsmas ir nusivylimas skamba labai įtikinamai. Na, net neturiu prie ko prikibti.

YRA ŠEŠIOS GALIMOS SUPERŽVAIGŽDĖS SAVYBĖS

„NBA Live 06“ padovanoja mums patrauklų žaidimą su ištaisytomis praėjusiųjų metų klaidomis. „Freestyle Superstars“ judesiai šį žaidimą iškėlė net iki geriausiojo „NBA Live“ serijos žaidimo sosto (man tai pasakyti tikrai nėra lengva, tačiau tai akivaizdu). Tiesa, kai kurie žaidimo elementai galėjo būti geresni, tačiau visada yra galimybė tobulėti. Smagių akimirkų! PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**7.5**
Negi ir šiais metais nieko naujo?	
GRAFIKA	**8.2**
Na, nieko ypatingo nėra, tiesiog keletas kosmetinių pakeitimų, lyginant su „NBA Live 2005“.	
VALDYMAS	**8.4**
Žaidžiant su vairalazde, nebus jokių nepatogumų; žaisdami su klaviatūra, tikrai neišspausite iš žaidimo tiek, kiek jis jums gali pasiūlyti.	
GARSAS	**9.1**
Kaip visada, viskas aukščiausio lygio.	
ĮDOMUMAS	**8.9**
Ko jau ko, bet įdomumo šiam žaidimui tikrai nestinga, ypač malonu su Šaru išplėšti pergalę paskutiniosiomis sekundėmis :)	
Puikus krepšinio simuliatorius. Privalu išbandyti kiekvienam.	**GALUTINIS 9.0**



KAM DAR „GABALĖLĮ“ FUTBOLO?

ŽAIDIMO DOSJĖ

„FIFA'06“
www.easports.com/games/fifa06/index.jsp

KŪRĖJAS:	„EA Canada“
LEIDĖJAS:	„EA Sports“
ŽANRAS:	futbolo simuliatorius
DATA:	2005–09–30

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1,3 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	32 MB
HDD:	1,2 GB

NUOMONĖ

Turėdamas nepaprastai gilų vieno žaidėjo režimą bei puikias galimybes daugeliui žaidėjų tiek online, tiek vietoje, FIFA 06 yra nuostabiai gilus žaidimas. „Geimplėjus“ yra tvirtas kaip uola, o grafika įspūdinga. Ir nors žaidime yra keletas klaidų, susijusių su perteikimu, šios klaidos tikrai ne tokios didelės, kad žaidimą patemptų atgal.

Sean Kearney,
„Gaming Horizon“

Ką gi, gerbiamieji sporto sirgaliai, ir į mūsų kiemą atėjo šventė — naujasis „FIFA'06“ pasibeldė į duris. „EA Sports“ pastovumas, leidžiant „fifas“, vertas susižavėjimo. Kartais nejučia pagalvoji, kad galėtų kokius metus ir praleisti… Ne visada suspėji įvaldyti sudėtingiausią žaidimo režimą. Ir ką jau kalbėti apie „proginius“ tos pačios kompanijos leidinius, kaip „World Cup“ ar „UEFA Championship“, kurie pasirodo tarp „FIFA“ dalių.

RAW

KAMUOLYS APVALUS

Kas gali būti naujo kasmetiniame futbole? Žaidimo taisyklės nesikeičia, žaidimų technologijos naujovės taip pat kol kas neatliko revoliucingų šuolių, todėl, suprantama, gludinamos smulkmenos.

Iš pirmo žvilgsnio atrodo, kad „FIFA'06“ šiek tiek vizualiai skiriasi nuo savo protėvių, bet iš tiesų — tai visiškai kitas futbolas: įvairūs efektingi judesiai, smūgių įvairovė, įvarčių grožis… Kartais po sėkmingo smūgio net neužtenka pakartojimų — norisi dar ir dar. Priklausomai nuo komandos ir žaidėjo profesionalumo, tapo



įmanoma įmušti įvarčius iš toli. Ir, pasikartosiu, labai gražius įvarčius: smūgis, vartininkas griūna pačiupti kamuolio... ir būtų pačiupęs, bet gynėjas pakiša koją, kamuolys lengvai pakeičia trajektoriją ir, perskriejęs virš vartininko, atsiduria vartuose... Smūgis, vartininkas atmuša. Pribėgęs kitas puolėjas stipriai smūgiuoja, bet pataiko į virpstą. Vartininkas, nespėjęs atsikelti po pirmosios atakos, beviltiškai bando atremti antrąją, tačiau pavėluoja. Kamuolys, atšokęs nuo virpsto, atsimuša į griūnantį vartininką ir įrieda į vartus... Kamuolys atšoka nuo virpsto ir neskubėdamas rieda vartų linija. Ar bus įvartis??? Prišoka gynėjas, tačiau kamuolys jau kirto vartų liniją, ir, nors buvo išmuštas į aikštę, teisėjas įvartį užskaito. Vartininkas pyksta ant gynėjų, barasi. Impulsyvūs judesiai parodo, ką jis mano apie tokią gynybą ir pačius gynėjus. Gynėjai susiėmę už galvų. Puolėjas šoka pergalės šokį... Įvartis galva, „žirklėmis“, iš 40 – ies metrų, permetus per vartininką...

Labai natūralūs futbolininkų judesiai, emocijos po pavykusio ar žlugusio epizodo, mėginimas griūnant išgriebti kamuolį, riedantį už šoninės ar galinės linijos, vartininko šuoliai. Vienintelis dalykas, kuris užkliuvo,— kai vartininkas šuolyje atmuša kamuolį, o šis nukrinta ant žemės priešais jį, jau neleidžiama atakuoti ir mėginti laimę, tenka žiūrėti filmuką, kaip vartininkas atsikelia ir pačiumpa kamuolį.

Žinoma, kompiuterinis žaidėjas sugeba geriau pademonstruoti ir efektyviau išnaudoti specialiuosius, klaidinančius judesius,







žmogui tai kelia šiek tiek problemų. Juo labiau, kad kompiuteris geriau nuspėja, ką atliksi, nei žmogus. Tačiau jis — ne pranašas, ne be reikalo gauna į kaulus, todėl ir prasižengia, kai mato, kad jį apeini, o tada gauna geltoną ar net raudoną kortelę (ir dar turi ambicijas :)). Net jei pirmą kėlinį laimėjote be problemų, per daug neatsipalaiduokite, nes varžovas gali pakilti į lemiamą garbės kovą ir aklinai užgulti jūsų vartus. Beje, varžovas, pralaimėdamas 1:0, rungtynių pabaigoje sugeba įmušti toookį įvartį vienu lietimu iš toli...

Mušant baudinius, dingo taikinukas — ši naujiena ne iš gerųjų, visiškai neaišku, kur lėks kamuolys. Spaudant rodykles, vaizdas

> **TAI VISIŠKAI KITAS FUTBOLAS: ĮVAIRŪS EFEKTINGI JUDESIAI, SMŪGIŲ ĮVAIROVĖ, ĮVARČIŲ GROŽIS**

sukinėjasi, taigi pataikymą galima reguliuoti, tačiau tiksliai to nepadarysi. Žinoma, galima pasišaukti į pagalbą antrą žaidėją, tada kamuolys nesmūgiuojamas į vartus, o perduodamas jam.

Keliant kampinius, vėl atsirado rodyklė, brėžianti smūgio kryptį. Kamuolio priėmimo taškas neapibrėžtas, viskas priklauso nuo smūgio. Ir tai gerai. Aikštės žaidėjai ir vartininkai gana protingi, malonu turėti reikalą su savęs vertu varžovu ;). Tačiau žaidime yra viena situacija, kuomet vartininką reikia „paspausti“: kai varžovas spiria kamuolį link jūsų vartų, jūsų gynėjai nuskubėję į ataką, kamuolys jau ritasi jūsų baudos aikštelėje, prie jo atskuba varžovo puolėjas, o jūsiškis vartininkas išlaiko olimpinę ramybę ir laukia, kas bus toliau. Tokiu atveju reikia paspausti „W“ — tik tada vartininkas šoks pasitikti kamuolio. Tas pats mygtukas padeda atremiant baudos smūgius.

„CHEMIJA“

Turbūt ryškiausiai į akis krentanti „FIFA'06“ naujovė — komandos "„chemija“ :). Originale „Chemistry“, kurią derėtų versti kaip „panašumas“ ar „susižaidimas“. Tai — savybė, charakterizuojanti komandą būtent kaip komandą, o ne individų komplektą. Visai nesunkiai vidutiniška komanda su gera „chemija“ gali „pakrauti malkų“ jūsų suburtai superžvaigždžių ekipai. Tokių pavyzdžių matome ir realiame futbole. Geram komandos susižaidimui, atmosferai kolektyve didelę reikšmę turi komandos moralė, kurią savo ruožtu įtakoja traumos, baudos, baudinių ir 11 metrų baudinių realizavimas, kamuolio valdymo laikas ir t.t. Po kiekvienų rungtynių į vieną ar kitą pusę keičiasi susižaidimo, fanų palaikymo („Fan support“) ir darbo patikimumo („Job security“) rodikliai. Padidėjus fanų palaikymui, galima kelti bilietų kainas ir taip skriausti ištikimus gerbėjus.

Kaip visada galima pasitreniruoti, sužaisti turnyrą ar lygą ir t.t. Čia naujovių ne kažin kiek, tad ir nesismulkinsiu.

KARJERISTAS

Stipriai padirbėta prie „karjeros“ režimo. Sako, čia nagus prikišo kai kas iš „Total Club Manager“ gamintojų... Jei kas dar nežino, tai karjeros režime išsirenkamas treneris (pradedant nuo vardo, baigiant išvaizda), parenkamas klubas ir duodama 15 futbolo sezonų savo, kaip futbolo taktiko ir stratego, sugebėjimams įrodyti. Arba kelias į žvaigždes, arba žemyn... Galima pirkti naujus žaidėjus, parduoti neįtikusius, pateikti paraišką konkrečius reikalavimus atitinkančio futbolininko suradimui, keisti žaidimo schemas, pagalbinį personalą, žaidėjus aikštėje, svarbiausia, kad užtektų pinigų, kurie uždirbami iš par-

duotų bilietų ir gaunami iš sponsoriaus. Pastarąjį verčiau išsirinkti dosnesnį, nes kitaip, net laimint visas rungtynes, kiekvienas mačas bus nuostolingas, o klubo vadovybė gali su tuo ir nesitaikstyti. Kartas nuo karto gaunami savininkų ar kitų asmenų elektroniniai laiškai su galimybe pasirinkti vieną iš kelių pasiūlytų atsakymų. Nuo atsakymo priklausys tolimesnis rezultatas. Gali padidėti arba sumažėti gerbėjų palaikymas, populiarumas spaudoje, komandos moralė ir t.t.

NIEKUČIAI

Ir, be abejo, negalima nepaminėti kitokių „pašalinių" dalykų, kurie tiesiogiai futbolui nereikalingi, tačiau stipriai padidina susidomėjimą juo. Skiltyje „Fan shop" galima atrakinti žymiausių futbolininkų biografijas su nuotraukomis, „playlist'e" išsirinkti dainas, kurias norite klausyti žaidimo meniu.

„EA Sports Extras" įdėta filmuota medžiaga su puolėjo Eto'o interviu.

Tačiau smagiausi dalykai laukia „EA Sports Retro" skiltyje. Nors jų kasdien, žinoma, nežiūrėsi, tačiau jie labai masina akį ir glosto širdį. Pirmasis retro „Memorable moments" — gana prastos kokybės 10 pačių gražiausių realaus futbolo įvarčių. „FIFA Games Retrospective" — trumpi žaidimo proceso filmukai nuo 1994 – ųjų metų švariai „dos' inės" „FIFA" iki paskutinės. Sunku patikėti, kuo viskas prasidėjo :). Trečiasis retro „Classic Player Bios" — futbolo žvaigždžių biografijos.

VIDUTINIŠKA KOMANDA SU GERA „CHEMIJA" GALI „PAKRAUTI MALKŲ" JŪSŲ SUBURTAI SUPERŽVAIGŽDŽIŲ EKIPAI

KARTONINĖS GĖLĖS

Grafika prieštaringa. Viskas, kas vyksta aikštėje yra gražu, išraiškinga, tačiau apie žiūrovus geriau nekalbėti... Plokšti, kartoniniai „balvonai". Neduok Dieve, parodo iš arti... Brrr... Trauk juos velniai, veiksmas juk vyksta aikštėje!

Garsas, kaip visada geras, ypatingai nesiskiriantis nuo senesnių „FIFA" dalių. Muzika parinkta įvairesnė, labiau tinkama klausymui (bent man). Komentatorių frazės standartinės, jau beveik išmoktos mintinai, tačiau vis tiek mielai klausomos (ypač tokie posakiai, kaip „lucky lucky boy", po to, kai prasižengęs žaidėjas negavo kortelės).

IR TAISOM...

Jau bręsta pirmasis žaidimo pataisymas. Bus sutvarkytas darbas su USB prievado įrenginiais, kurių atpažinimas problematiškas. Taip pat tokiu įrenginiu, pakeitus valdymo kombinaciją ir ją įrašius, duomenys neišsaugomi. Su šia problema pats susidūriau, kai žaidėm dviese prie vieno kompiuterio. Į meniu bus įtrauktas žaidimo schemos parinkimas, nes dabar, norint pakeisti gynybinę taktiką į puolimo ar sukurti dirbtinę nuošalę, tenka maigyti klavišus („Numpad" mygtukai 2, 4, 6 ir 8 bei „Q" su tais pačiais skaičiais).

Ta pačia proga norisi pagirti autorius, kad pagaliau įdėjo paaiškinimus naujokams, ką reiškia visos tos taktikos ir mentalitetai.

Kaip nugalėjau finalinį bosą, nepasakosiu :).

Verdiktas: nors iš pirmo žvilgsnio atrodantis lygiai taip pat, iš tiesų naujasis FIFA siūlo labai pritraukiantį žaidybinį procesą ir malonius papildymus. Rekomenduojame visiems, kurie nėra „Pro Evolution Soccer" maniakai :). PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	9.0
Valio, futbolas!	
GRAFIKA	8.1
Gražu aikštėje, siaubinga tribūnose.	
VALDYMAS	9.0
Mintinai išmoktas.	
GARSAS	8.5
Kaip visada.	
ĮDOMUMAS	9.5
Noriu dar pergalės, dar, DAR!	
Futbolas valdo! Net krepšinio šaly.	GALUTINIS 9.0





DIEVAI IR DEMONAI

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Black & White 2“	
www.blackandwhite2.ea.com	
KŪRĖJAS:	„Lionhead Studios“
LEIDĖJAS:	„Electronic Arts“
ŽANRAS:	godsim
DATA:	2005–10–07

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.6 GHz
RAM:	512 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	3,5 GB

NUOMONĖ

Prie žaidimo praleistas laikas bendrai buvo smagus, ypač kai sugalvojau kaip apeiti jo klaidas. Tačiau turėčiau pasakyti, kad praleidus labai daug laiko su pirmuoju „Black & White“, tęsinys atrodo lyg toks pats, tik su gražesne grafika ir krūva nedidelių „geimplėjaus“ ir sąsajos patobulinimų. Žaisdamas vėliau prisiminiau, kodėl man galiausiai nusibodo pirmoji serija. Kita vertus, tokie ir turi būti tęsiniai, čia tiesiog priklauso nuo to, ar jums patinka tokie žaidimai, ar ne.

Chris Baker, „Lawrence“

Žaidimas, turintis atskirą savo žanrą ir praktiškai neturintis jokių konkurentų, sutikite, bet kuriuo atveju yra ypatingas. Taip pat nemanau, kad prieštarautumėt teiginiui, jog Pyteris Molyneux (tariasi Molinjė, kad ir kaip keistai tai skambėtų prancūziškai nekalbantiems žmonėms) yra viena ryškiausių ir kūrybingiausių žaidimą pasaulio asmenybių, kurią turbūt vienintelę galima gretinti su Will‘u Wright‘u. Taigi unikalus žanras bei unikalus kūrėjas, ir gauname „Black & White“. Tiesa, tas pats Molinjė dar devintojo dešimtmečio pabaigoje sukūrė „Populous“ (pirmąjį „dievo simuliatorių“), taip pat galėjome piktdžiugiškai pasimėgauti visagalio vaidmeniu „Dungeon Keeper“ serijoje, tačiau tai jau tolima praeitis, kurią savo pasirodymu „Black & White“ tiesiog nušlavė, o jam į gretas neseniai atkeliavo kelerius metus puoselėta antroji dalis. Ar ji verta tokio pat „dieviško ir demoniško“ vardo, kaip pirmtakas? Pažiūrėkime.

REZIDENTAS

Išskirtinis faktas yra tas, jog Molinjė su savo komanda sukūrė tęsinį. Šis ambicingas kūrėjas tęsinių niekad nekuria, o nuolat ieško naujų idėjų. Na, bet dabartiniai visuotinės „tąsos“ laikai bei fanų prašymai, matyt, pamasino tai padaryti ir „Lionhead“, dėl ko ir turime antrąjį dievo simuliatorių. Pakankamai sunku įsivaizduoti, ką dar galima patobulinti ir kuo papildyti tokį nestandartinį žaidimą, kurio kūrėjai žinojo, kur sudėlioti taškus ir akcentus, kad žaidimas įgautų dar geresnį balansą ir taptų prieinamesnis. Vienur jie pataikė, kitur nelabai.

Būtent žaidimo balansas yra labiausiai pakitusi pirmosios dalies savybė (nekalbant apie grafiką, kurią aptarsime vėliau). Pirmoji serija, nors ir leidusi mums būti labai dosniu ir geru dievu ar piktu demonišku valdovu, iš tiesų labiau linko prie gerosios pusės. Tiesiog nebuvo pakankamai dosnių apdovanojimų, išskyrus velnišką pasimėgavimą nevaržoma laisve už blogio kelio pasirinkimą. Be to, viskas rėmėsi užduotimis, kuriose aiškiai matėsi, kuris pasirinkimas nuves prie gero, kuris — prie blogojo dievo paveikslo. Antrojoje dalyje šis aspektas kur kas įdomesnis ir išsamesnis. Būti blogu dabar kur kas įdomiau, nei pirmojoje serijoje. Tam paruošta

> KARTAIS ATRODO, JOG ŽAIDŽIAME MIESTO PLANAVIMO IR STATYBOS ŽAIDIMĄ, O NE VAIDINAME DIEVĄ

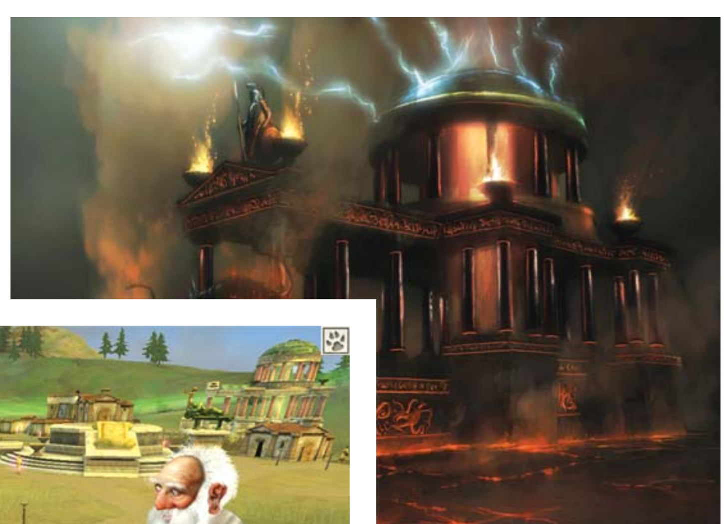
įvairių galimybių, tokių kaip kankinimų duobės, kuolai su žmonių galvomis, kad būtų galima gąsdinti savo garbintojus ir priversti juos dirbti bei dauginti. Žaidimas puikiai atspindi nuotaikas. Priklausomai nuo pasirinkto žaidimo kelio, skiriasi jūsų miesto išvaizda, pastatai kinta nuo spindinčių gėrio aureolės iki liepsnojančios blogio ugnies (žr. šventyklos paveiksliuką).

„Black and White" žaidimo mechanika yra dviejų skirtingų pusių — gėrio ir blogio. Įveikti „Black & White 2", t.y., perimti priešiškas teritorijas iš kitų dievų, keliaujant iš vienos salos į kitą, galima dviem būdais. Vienas iš jų — nepailstančiai kelti savo gyventojų ir miesto gerovę, statant kuo prabangesnius ir įspūdingesnius pastatus, stebuklus, rūpinantis visais įmanomais gyventojų poreikiais. Miesto įspūdingumas — svarbiausias gero dievo kriterijus. Jį po truputį keliant, prisijungia ir iš priešiško dievo perbėga aplinkinių miestų gyventojai, ir taip jūs tampate vieninteliu valdovu.

Gerojo dievo kelias labiau patiks statybinių strategijų mėgėjams, mėgstantiems gražinti savo miestą ir neskubantiems žaisti, mat nors tai ir ganėtinai nesudėtinga, tačiau užima kur kas daugiau laiko, nei kitas, blogio, kelias. Šis progresavimas žaidime paremtas kovomis ir okupacija. Blogasis dievas visą dėmesį gali sutelkti į armiją, jos didinimą ir aprūpinimą bei daug greičiau jėga okupuoti aplinkinius miestus. Nors šis būdas ir žymiai greitesnis, tačiau pareikalaus tikrai nemažų pastangų ir daug didesnės įtampos, mat reikės nuolat kovoti. Tiesa, priešų DI nėra ypatingai gudrus, ir karine strategija šio žaidimo tikrai nepavadinsi, tiesiog viskas remiasi armijos palaikymo infrastruktūra ir visų savo resursų bei galimybių sutelkimu į okupacijas.









Nors antrasis žaidimas suteikia daugiau galimybių pasireikšti tiek gerosioms, tiek blogosioms dievo savybėms ir labiau apdovanoja už ėjimą link kiekvieno kraštutinumo (ypač blogojo), laisvai galima žaisti ir „apie vidurį". Tokį būdą, ko gero, pasirinks dauguma žaidėjų, mat nuolatinis rūpinimasis ir gėrio skleidimas galiausiai nusibos ir norėsite kuo greičiau įveikti žemėlapį. Kita vertus, pastovus armijos spaudimas ir lėkimas taip pat išvargins, ir užsimanysite tiesiog atsipūsti bei pagražinti miestą. Laimei, taip žaidžiant jokio diskomforto nėra, tad balansu, manyčiau, liks patenkinti įvairių pomėgių žaidėjai.

Taip pat daugeliui turėtų labiau patikti ne tokia „palaida" keliavimo žaidimu tvarka. Praėjusioje serijoje visuose žemėlapiuose buvo tiesiog išmėtyta krūva rankraščių, nurodančių, kad ten yra užduotis, ir tiek. Čia viskas labiau sutelkta, mat rankraščiai yra trijų tipų: auksiniai, nurodantys svarbiausias užduotis, kurias būtina atlikti, norint keliauti žaidimu; sidabriniai, nurodantys pašalines užduotis bei bronziniai, kurie žymi įvairius apmokymus. Taip šiek tiek lengviau susiorientuoti, ką daryti, ir, norint greičiau įveikti žaidimą, galima žiūrėti vien tik auksinius rankraščius, kurių užduotys yra pakankamai įvairios ir tinkančios bendram jūsų veiklos vystymui.

Tiesa, kalbant apie užduotis ir veiklą žaidime, „Black and White 2" galima prikišti dievui, t.y. mums, užkrautas perdėm žemiškas užduotis. Kartais atrodo, jog žaidžiame miesto planavimo ir statybos žaidimą, o ne vaidiname dievą. Aišku, stebuklai ir galimybė ypatingai juos atlikti, vedžiojant simbolius pele (viena labiausiai sužavėjusių pirmosios serijos detalių), niekur nedingo, tačiau būtent stebuklų įvairovės ir su tuo susijusių žaidimo detalių galėtų būti daugiau.

Antrojoje dalyje taip pat kiek pasikeitusi sąveika su savo „atvaizdu žemėje", t.y., gyvūnu. Pirmoje serijoje tai buvo be galo smagus siurprizas, tačiau elgesys su gyvūnu ir jo valdymas vyko gan chaotiškai. Dabar turime „pagyrimų ir nubaudimų" sistemą bei aiškius gyvūno treniravimo ke-

BŪTI BLOGU DABAR KUR KAS ĮDOMIAU

lius, kas leidžia su juo elgtis daug kryptingiau ir suprantamiau. Pirmiausia apie pagyrimus ir nubaudimus. Jūsų gyvūnas nuolat sugalvos atlikti kokius nors teigiamus ar neigiamus veiksmus, tarkim parankioti resursų ar suvalgyti gyventoją. Apie savo užmojus jis „pasakys“ šalia jo atsirandančiame tekste. Tik pamačius tokį užmojį, galima gyvūną paskatinti arba uždrausti tai daryti, atitinkamai paglostant jį arba šleptelint jam savo visagale ranka. Yra netgi skalė su šiais tam tikrais veiksmų įvertinimais, kuriuos matome, „išsakydami“ savo nuomonę gyvūnui. Jei, pavyzdžiui, jį paskatinsite iki pat maksimumo rinkti resursus, tai jis tuo užsiims dažnai, o jei uždrausite visiškai valgyti kaimo gyventojus, jis prie jų ilgainiui nebesilies. Tokiu būdu, atrenkant gerus ir blogus poelgius, galima labai nesunkiai išsiugdyti atitinkamai gero charakterio ir piktą gyvūną, tinkantį jūsų dieviškajai esybei.

Kitas dalykas — gyvūno veiklos sritys. Savo žvėrį galima fokusuoti į resursų rinkimą, statybas, žmonių linksminimą arba karybą. Tuomet jis daugiausia atliks tos srities veiksmus ir išmoks tai daryti vis geriau. Žinoma, efektyviausi yra resursų rinkimas gėrio dievui ir kariavimas blogio, nes statyti gyvūnas ne itin mėgsta, o iš linksminimo taip pat didesnės naudos nėra. Galima gyvūną palikti ir be priežiūros, o jį „auklėti“ ir nukreipinėti tik glostant ar pamušant už atitinkamus veiksmus. Baigdamas apie gyvūnus, norėčiau pasakyti, kad, nors pirmosios dalies gyvūnų rūšys — liūtas, beždžionė ir karvė — buvo labai smagios, nemanau, kad tik vieno naujo gyvūno, vilko, pridėjimas yra pakankamai naujam žaidimui. Nors tai ir būtų sudėtingiau, kūrėjai galėjo pridėti daugiau gyvūnų rūšių ar nematytus sukeisti su jau žinomais.

ŽAIDIMAS SUNKOKAI SUKASI IR ILGAINIUI PRADEDA „STABDYTI“ NET ANT PAKANKAMAI GEROS SISTEMOS

Visi aptarti dalykai yra daugmaž teigiami papildymai „Black & White 2“ žaidime. Kalbant apie išorinę žaidimo pusę — jo išvaizdą, situacija smarkiai susvyruoja. Taip, žaidimas atrodo, tiksliau, gali atrodyti išties nuostabiai. Jis sukurtas ant visiškai naujo variklio ir leidžia mums mėgautis smulkiausiomis savo pasekėjų gyvenimo detalėmis bei savo žemių grožybėmis, tačiau to kaina, mano manymu, yra per aukšta. Nors skelbiami žaidimo reikalavimai sistemai ir nėra kažkuo išsiskiriantys, iš tiesų žaidimas



sunkokai sukasi ir ilgainiui pradeda „stabdyti“ net ant pakankamai geros sistemos. Ypatingai nemaloniai bus nustebinti „Nvidia“ plokščių turėtojai, mat žaidimas, kaip nurodo logotipai jo pradžioje, labiau optimizuotas ATI šeimos procesoriams, ir tai, kaip supratome skaitydami įvairius komentarus, tikrai teisybė. Nežinau, kaip atrodo jums, bet mano nuomone, naujas strateginio tipo žaidimas negali „stabdyti“ ant tokios plokštės kaip GF 6800 GT, o „Black & White 2“ tai daro net žaidžiant su vidutiniais nustatymais. Žinoma, yra galimybė išsijungti nemažai detalių, mažinti bendrą žaidimo vaizdo kokybę, bet tai tikrai nėra malonu. Situaciją šiek tiek pagerina ir išleista pataisa, tačiau, įdiegę ją, negalėsite naudoti savo ankstesnių žaidimo išsaugojimų, tad atkreipkite į tai dėmesį.





„Black & White 2“ yra tikrai geras ir vis dar ypatingas žaidimas, tinkamai pratęsiantis savo pirmtako gyvenimą. Ypač rekomenduočiau naujiems žaidėjams, nespėjusiems pabandyti pirmosios serijos ir ieškantiems kažko nestandartiško bei, žinoma, turintiems pakankamai galingą sistemą. Žaidusiems pirmąją seriją ir dar neapsiginklavusiems naujausiomis plokštėmis patarčiau nepulti prie šio žaidimo, o verčiau palaukti visiškai naujo Molinjė žaidimo apie kino pramonę, kuris, tikėkimės, sugebės išlaikyti tokią aukštą kokybės ir įdomumo kartelę, kokius mes įpratę matyti „Lionehead“ studijos žaidimus. O tęsinį sužaisti bet kada spėsite. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS 9.3
Idėja ta pati, vaizdai puikūs, labai pradžiugina blogietis velniukas ir gerietis „diedukas-angelas“.

GRAFIKA 8.0
Nuostabiai gražu ir gyva, jei tik įmanoma tai pamatyti. Prisiminkite apie jį, kai turėsite naujos kartos plokštes.

VALDYMAS 9.0
Reikia tik geros pelės ir apie klaviatūrą galite pamiršti. Sąsaja labai patogi ir viskas nuodugniai paaiškinama.

GARSAS 8.5
Kažko ypatingo nepasakysiu: aplinkos muzika kiek padeda įsijausti į dievo vaidmenį, žmonių garsai kartais nervina.

ĮDOMUMAS 9.0
Viskas labiau kryptinga ir aiškiau išskirta, didesnės galimybės būti tiek geram, tiek ypatingai piktam.

Teisingas tęsinys su nedideliais tinkamais papildomais ir per dideliais reikalavimais sistemai. Rinktis jums.

GALUTINIS 8.1



KITAS IŠMATAVIMAS

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Fahrenheit“	
www.fahrenheitgame.com	
KŪRĖJAS:	„Quantic Dream“
LEIDĖJAS:	„Atari“
ŽANRAS:	trileris
DATA:	2005–09–16

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	800Mhz
RAM:	256 MB
VIDEO:	32MB
HDD:	2,5 GB

NUOMONĖ

Žaidimas unikalus, meniškas, įtraukiantis ir nuostabiai gražus. Nėra pasaulyje priežasties, dėl kurios save gerbiantis žaidėjas neturėtų pasipildyti šiuo žaidimu savo kolekcijos. Nedidelis trūkumas yra palyginti trumpas žaidimo laikas (pirmą kartą pereiti užtruko kiek daugiau nei 10 valandų), tačiau jei vertinti pagal kino standartus – tai didingas epas, o aš manau kad šio žaidimo siužetą galima drąsiai statyti šalia bet kurio Holivudo „blokbasterio“.

Rich Nolan,
„Gaming Age“

Seniai seniai, kai pasaulis dar buvo nespalvotas, o žemė plokščia, gyveno vienišas žmogelis vardu Nojus. Devintą prakaitą jis liedavo dienomis vietinio krautuvininko sandėlyje, o grįžęs po darbo, ištisus vakarus praleisdavo žaisdamas kompiuterinius žaidimus. Tačiau ilgainiui žaidimai tapo pilka mase ir ėmė atsiduoti sintetika... Kūrybinis procesas virto gamybiniu... Nojus nebeteko vilties išvysti ką nors, kas būtų išties miela širdžiai. Ir tada pasirodė „Fahrenheit“...

Z-E-B-R-A

Prisipažinsiu, rašyti šią recenziją buvo be galo sunku, kadangi ilgą laiką tiesiog nesumaniau nuo ko pradėti, bijojau ką nors praleisti ar ko nepaminėti. Tačiau rašant apie gerus žaidimus, taip nutinka nuolat. Visos mintys, kurias ką tik planavai surašyti juodu ant balto, staiga susiplaka į košę, ir vietoje teksto gaunasi šnipštas. Kad ir kaip būtų, recenzija parašyta, žaidimas įvertintas. Bet net ir dabar, skaitinėdamas savo rašliavą, matau, jog deramai aprašyti tokį nuostabų žaidimą tiesiog neįmanoma...

DOC'S DINNER...

Lukas Keinas buvo statistinio amerikiečio vaidmenį atliekantis žmogelis, niekada nereikalaujantis daugiau, nei jam priklauso. Barzdaskutė ryte, kompiuterio ekranas dieną ir Šekspyro sonetai vakare. Luko gyvenimas buvo ramus ir užtikrintas ne tik emociškai, bet ir finansiškai — banko kompiuterių sistemos prižiūrėtojo postas tai garantavo. Bet mes juk visi žinome liaudies patarlę „tyla prieš audrą“... Kartą, vakarieniaudamas pakelės užeigoje, Keinas patenka į antgamtišką transą ir vyrų tualete stalo peiliu nuduria niekuo nekaltą žmogų. Vos tik aukos kūnas šlumšteli ant žemės, Lukas atgauna sąmonę ir suvokia klūpąs šalia „šviežutėlio“ lavono su kruvinu peiliu rankoje. Ar kas nors patikės mistiško transo versija? Vargu. Lukas paskubomis užmaskuoja nusikaltimą ir pasprunka, dievagodamasis, kad išsiaiškins, kas jam nutiko ir kas dėl to kaltas...

ŠALTO ORO FRONTAS IŠ KANADOS...

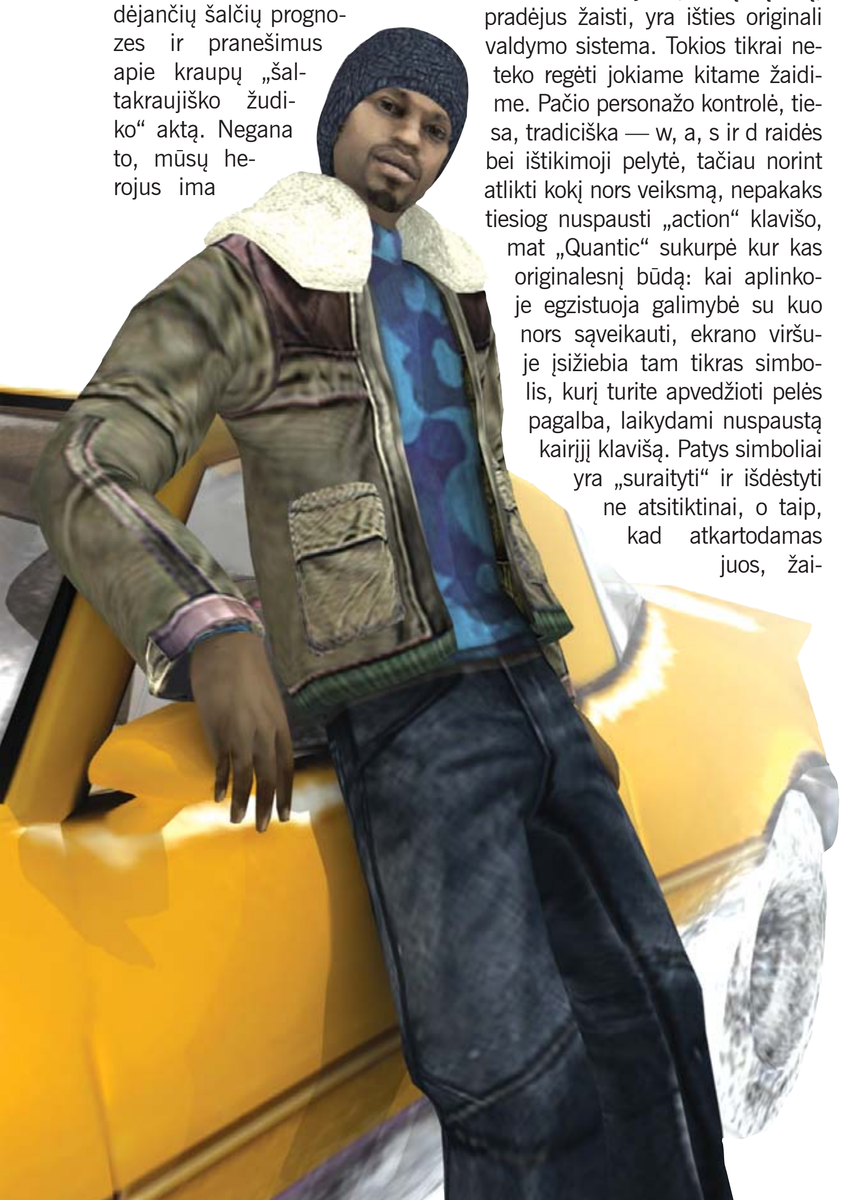
Siužetiniu aspektu „Fahrenheit“ iš pirmo žvilgsnio gali pasirodyti kiek „skystokas“ ir kelti asociacijas su trivialiais psicho–trileriais, kuriuose koks nors eilinis žmogėnas atsiduria netinkamoje vietoje netinkamu laiku, ir visas jo gyvenimas apsiverčia aukštyn kojomis. Tačiau pristabdykite arklius, bičiuliai, nes tai tėra pirmasis įspūdis, kuris per artimiausias kelias minutes turėtų kardinaliai pasikeisti. Visų pirma, „Fahrenheit“ nėra nei eilinis „kvestas“, nei eilinis veiksmo–nuotykių žaidimas. Tai apskritai nėra eili-

nis žaidimas. Jei redakcija lieptų apriboti tekstą iki vieno sakinio, aš jį apibūdinčiau kaip interaktyvų veiksmo filmą, pagardintą „fantasy“, mistikos bei fantasmagoriško detektyvo elementais. Žaidimas sukuria išties nepakartojamą, nežemišką atmosferą: už lango — beribės Niujorko „džiunglės“ su savo šimtaaukščiais pastatais ir greitkelių labirintais; gatvėmis zuja minios nuo žvarbaus vėjo besimarkstančių žmonių, o termometro skalė kasdien krenta vis žemiau ir žemiau. Argi gali būti dar tinkamesnis metas mistiškam nusikaltimui? Dėl atmosferos tamsumo ir paslaptingumo taip pat „kalta“ ir nepakartojama Angelo Badalamenti (taip taip, tas pats „bičas“, kūręs muziką „Tvin Pyksui“) muzikinė tema... Tačiau apie viską iš eilės.



LIGHTS, CAMERA, ACTION!

Po įvykių minėtoje užeigoje, Lukas pradeda naują gyvenimą. Bėglio gyvenimą. Visos policijos pajėgos lipa jam ant kulnų, o televizija netransliuoja nieko kito, kaip vis didėjančių šalčių prognozes ir pranešimus apie kraupų „šaltakraujiško žudiko“ aktą. Negana to, mūsų herojus ima regėti vizijas, kuriose mato kažkokius milžiniškus vabzdžius, bandančius jį nugalabyti. Ko griebtis? Kaip atrasti siūlo galą? Niekas nežino, tačiau viena aišku — sėdėjimas sudėjus rankas nieko gero neatneš. Taigi Lukas ima veikti.



Pirmasis dalykas, kritęs į akį, pradėjus žaisti, yra išties originali valdymo sistema. Tokios tikrai neteko regėti jokiame kitame žaidime. Pačio personažo kontrolė, tiesa, tradiciška — w, a, s ir d raidės bei ištikimoji pelytė, tačiau norint atlikti kokį nors veiksmą, nepakaks tiesiog nuspausti „action“ klavišo, mat „Quantic“ sukurpė kur kas originalesnį būdą: kai aplinkoje egzistuoja galimybė su kuo nors sąveikauti, ekrano viršuje įsižiebia tam tikras simbolis, kurį turite apvedžioti pelės pagalba, laikydami nuspaustą kairįjį klavišą. Patys simboliai yra „suraityti“ ir išdėstyti ne atsitiktinai, o taip, kad atkartodamas juos, žaidėjas jaustų, tarsi pats iš tikro atlieka veiksmą. Žinoma, sunku pasakyti, ką jaučia kiekvienas žmogus, tačiau man asmeniškai toks metodas atrodo kur kas artimesnis realybei nei monotoniškas to paties mygtuko spaudinėjimas. Panašiai veikia ir dialogų sistema. Kalbėdamiesi su personažu, viršuje matysite ženkliukus, atitinkančius pokalbio temą, toną bei intonaciją, o apačioje — sparčiai trumpėjančią eilutę. Pastaroji indikuoja pasirinkimui skirtą laiką. Jei nespėsite apsispręsti laiku, pokalbis tiesiog nutrūks. Kaip tik dėl šio faktoriaus, žaidžiant reikia nuolat išlikti budriam ir stengtis nukreipti pašnekesį tokia linkme, kad būtų atsakyta į jums rūpimus klausimus.

Kalbant apie naujoves valdyme, tiesiog negalima nepaminėti novatoriškos veiksmo kontrolės sistemos bei scenų, kuriose personažas naudoja fizines jėgas. Pirmoji naujovė yra ganėtinai elementari — vietose, kai valdomas veikėjas turi ką nors pastumti, pakelti ar pan., turėsite kuo sparčiau spaudinėti krypties klavišus pirmyn bei atgal. Taip mankštinant pirštelius, augs jėgos matuoklis, kol galų gale veiksmas bus atliktas. Tai dar viena šauni alternatyva, kadangi žaidime atvaizduojamas fizinis veiksmas yra tiesiogiai siejamas su žaidėjo fiziniais veiksmais. Na, užšalusio lango atidarinėjimo iš lauko pusės, spaudžiant klavišus, žinoma, nesulyginsi, tačiau toks būdas kur kas smagesnis ir įdomesnis.

KAD JŪSŲ VALDOMAS VEIKĖJAS NENUSIŽUDYTŲ AR NEPATEKTŲ Į BEPROTNAMĮ, TURĖSITE NUOLAT GERINTI JO NUOTAIKĄ

Antroji naujovė yra skirta veiksmo scenų kontrolei (turiu omeny gaudynes, kovas ir t.t). Prasidėjus veiksmui, ekrane atsiranda du apskritimai, atitinkantys krypčių klavišus bei „numpad‘ą“. Personažui atliekant veiksmus, turėsite mikliai suspaudinėti apskritimuose rodomus mygtukus. Jei tai padaryti pasiseks — judėsite toliau, jei ne — prarasite gyvybę (kaip senosiose arkadose) ir vis tiek judėsite toliau. Ypač puikiai šios sistemos galimybės atsiskleidžia kovoje ant pastato stogo su bosu (jei jį galima taip pavadinti...). Turėsite ne tik išvengti jo atakų, bet ir pats kautis, tad porą minučių jūsų rega bei pirštai bus įsitempę maksimaliai. Beje, „snukdaužys“ vyksta kultinės „Matricos“ stiliumi, su visais „slo–mo“ ir vaizdo išsiliejimais, tad naujosios kartos filmų mėgėjams tikrai turėtų patikti :).

Žaisdami pastebėsite kairėje pusėje esantį matuoklį — tai jūsų psichologinės būklės rodiklis: jei personažas išgirsta nemalonią žinią ar jam nutinka kas nors, kas veikia negatyviai — matuoklis krinta. Norėdami, kad jūsų valdomas veikėjas nenusižudytų ar nepatektų į beprotnamį, turėsite nuolat gerinti jo nuotaiką. Tai nebūtinai turi būti kas nors itin reikšmingo — net ir puodelis kavos po patirto streso padės pasijusti geriau. Savaime suprantama, vieni potyriai nuotaiką veikia stipriau, kiti ne taip. Pavyzdžiui, minėtasis puodelis kavos yra „vertas“ 5 balų, o vaisingas pokalbis net 20–ies. Tačiau saugokitės nesėkmių su buvusia



mergina — jos elgesys gali sugadinti nuotaiką net 2 minutėms :).

„Fahrenheit'e“ su aplinka sąveikauti galite išties labai plačiai. Net prisėdę prie rašomojo stalo, galite stalinę lempą arba įjungti, arba išjungti — kaip jums labiau patinka. Smagu, kad kūrėjai nepagailėjo laiko bei pinigų ir sukūrė išties šaunių dalykėlių, kurie tiesiogiai susiję su žaidimo siužetu. Tarkime, prisėdę prie savo kompiuterio, galite paskaitinėti išgalvotas oro prognozes bei naujienas iš viso pasaulio. Jose pranešama apie išgalvoto konflikto metu veikiančius išgalvotus valstybių vadovus, mirti nuteistus 200 „peer–to–peer“ programų vartotojų ir panašiai. O jei atidžiau įsižiūrėsite, ant krepšinio kamuolio išvysite ne populiarųjį „Spaulding“ prekinį ženklą, o „Quantic Dream“ logotipą.

Pats laikas pristatyti dar du personažus, kuriuos valdysite žaidimo metu. Tai du policijos detektyvai — Karla Valenti ir Taileris Mailsas. Abu veikėjus kontroliuosite pakaitomis su Luku Keinu. Tokiu būdu kūrėjai leidžia jums pamatyti žaidimo siužetą praktiškai iš visų įmanomų pusių. Karla — tipiška karjeristė, nesibodinti pasilikti biure iki aušros ir taip mirtinai „užknisti“ savo kolegas. Taileris — visiška Karlos priešingybė. Jis — paprasčiausias gatvės vaikas, užaugęs vargingame Bronkso kvartale ir ganėtinai anksti išmokęs skirti gerą nuo blogo. Abu detektyvai veikia išvien ir deda visas pastangas, kad pričiuptų „šaltakraujį žudiką“. Tiek Karla, tiek Taileris yra spalvingos asmenybės, kurias apibūdinti kelias sakiniais būtų tiesiog nuodėmė, todėl trumpai aptarsiu tik jų fizines savybes. Karla — nepaprastai patrauklus ir ironijos bei sarkazmo nestokojantis personažas. Šiuos būdo bruožus tiesiog daugiau nei puikiai atspindi techninė žaidimo pusė. Visi Karlos šyptelėjimai, ironiškai pakeltas antakis ar perkreiptos lūpytės tiesiog verčia iš koto. Išties nedaug trūksta, kad pamanytum, jog žiūri filmą.

EKRANO VIRŠUJE ĮSIŽIEBIA TAM TIKRAS SIMBOLIS, KURĮ TURITE APVEDŽIOTI PELĖS PAGALBA

Taileris, kaip jau minėjau, visiška savo porininkės priešingybė. Tačiau tai nereiškia, kad jie nekenčia vienas kito, netgi atvirkščiai. Taileris pasižymi juokinga, krypuojančia eisena, būdinga disko stiliaus laikams, gatvėje išaugusio žmogaus šneka bei nepaprastai plačia šypsena, kai pagalvoja apie savo draugę Sem, laukiančią jo namie ;). Ten visada groja smagi muzikėlė ir bet kada gali pasinerti į minkštutėlius, spalvomis trykštančius baldus... Tačiau pakaks apie veikėjus — viską pamatysite patys.

Visas žaidimas yra suskirstytas į nemažą skaičių dalių. Rinktis turėsite iš trijų veikėjų: Tailerio, Karlos ir Luko. Iš esmės nėra svarbu, ką pasirinksite, kadangi žaidimą pabaigsite bet kokiu atveju, tačiau žaisdami už vieną personažą, nematysite, ką veikia kitas. Toks padalijimas užtikrina žaidimo ilgaamžiškumą, kadangi, patikėkite, iš „Fahnreheit'o“ tikrai norėsis „išsunkti“ viską, kas tik įmanoma...



AŠ NEKALTAS, KALTA APLINKA, TFU, ŽAIDIMAS

Ėch, pripasakojau gan nemažai, tiesa? Tačiau aptariau praktiškai tik techninius dalykus, o visa gelmė liko užnugaryje. Nemėgstu, kai taip gaunasi, tačiau jei šnekėčiau apie minėtąją žaidimo gelmę, užnugaryje liktų techniniai dalykai. Na, o jei rašyčiau apie abu, tekstas užimtų kokius 10 puslapių... Trumpai tariant, pabaigai noriu pasakyti, kad „Fahrenheit“ vienareikšmiškai yra vienas geriausių šių metų žaidimų, ir jį bent jau išbandyti yra tiesiog PRIVALOMA! PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**9.0**
Nagi nagi...	
GRAFIKA	**8.5**
Tik pažvelkite į tas lūpas, akis...	
GARSAS\MUZIKA	**9.0**
Puikus įgarsinimas, nuostabi muzika.	
VALDYMAS	**9.7**
Viena stipriausių žaidimo pusių.	
SIUŽETAS	**9.5**
Vienas geriausių pastaruoju metu.	
Jūs vis dar skaitote? Marš į parduotuvę!	**GALUTINIS 9.6**

PC CD-ROM 12+



NAUJA TĖVYNĖ — MARSAS

Kova dėl Žemės tęsiasi! Užsiliepsnojusi 2140 – aisiais, įsisiautėjusi 2150 – aisiais, ji tebevyksta ir net plečiasi. Visi šios serijos žaidimai pasižymėjo neblogu siužetu, įsimenančiais vaizdo efektais ir maloniomis naujovėmis žaidimo eigoje. „Earth 2160“, be abejo, stengiasi nesulaužyti tradicijų.

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Earth 2160“

www.earth2160.com

KŪRĖJAS:	„Reality Pump“
LEIDĖJAS:	„Deep Silver“
ŽANRAS:	strategija
DATA:	2005–09–02

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1,5 GHz (rek. 2,5 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 1 GB)
VIDEO:	128 MB (rek. 256 MB)
HDD:	2 GB

NUOMONĖ

„Earth 2160“ tikrai nėra lengvas žaidimas ir naujokams būtų patartina atidžiai perskaityti instrukcijas. Tačiau tikrasis malonumas galiausiai perlaužti žaidimo hard lygį, nebuvo patirtas nuo pat senųjų Command and Conquer laikų. Jei jums bloga nuo nesibaigiančių Antrojo pasaulinio karo strategijos, būtų kvaila praleisti „Earth 2160“ pro šalį. Keturios kampanijos ir išsamus daugelio žaidėjų režimas leis žaidimu mėgautis iki pat „Earth 2170“ sukūrimo.

**James Collins,
„I Games“**

RAW

ATEITYJE VIENI NESUTARIMAI

Viskas prasidėjo, kai Žemėje ėmė trūkti resursų. Geruoju pasidalinti nepavyko — kam dalintis ir gauti mažą dalelę, jei galima paimti viską? Jėga! Šiaip ar taip trys žemiškosios civilizacijos įsivėlė į ilgametį konfliktą, o tiksliau, į tikrų tikriausią karą. Galų gale Žemėje jiems tapo per ankšta (o dar ir gimtoji planeta nuo galybės branduolinių sprogimų pakeitė orbitą ir ėmė skrieti Saulės link), todėl buvo rasta nauja kovos arena — Marsas. Karo dievo vardu pavadintoje planetoje resursų buvo, tačiau negi dalinsies? Senos nuoskaudos ir galimybė viešpatauti stūmė visas tris jėgas į konflikto pratęsimą. Tačiau Marsas — ne senutė Žemė, jis įneša pataisas. Buvo aptikti senoviniai artefaktai, tačiau tuo viskas nesibaigė. Scenoje apsireiškia ketvirtoji galia — ateiviai. Nors, tiesą pasakius, žemiečiai patys taip pat ne mažesni ateiviai. Paprastai bendro pavojaus akivaizdoje žemiškieji nesutarimai dingsta, ir jėgos suvienijamos... Tik ar visada?

Siužetas akinančiu originalumu nepasižymi, panašų matėme dar „Starcraft'e“, tačiau tai galime laikyti darbine terpe kur kas svarbesniems dalykams.

Iš anksto pasakysiu, kad panašiai ir yra, mat žaidimo eigoje atsiranda daug ir netikėtų siužeto vingių, kai kada apverčiančių aukštyn kojom gėrio ir blogio sampratas.

TRYS MUŠKIETININKAI IR... D'ARTANJANAS?

Trys konflikto jėgos atkeliavo iš ankstesniųjų žaidimų: Jungtinės Civilizuotos Valstijos (nežinau, kaip jums, bet man pavadinimas sukelia kreivą šypsnį), Europos Dinastija (labai daug perėmusi iš rusų, net technikos pavadinimai: Gagarin, Rasputin...) bei Mėnulio Korporacija (kilusi, kaip matyti iš pavadinimo, iš mūsų palydovo).

Žinoma, kiekviena rasė (vadinkime jas taip) turi jai būdingus pastatus ir kovinius vienetus. Net statybos procesas yra skirtingas. Labiausiai civilizuotos (taip taip, tos jungtinės) gali statyti pastatus bet kokia tvarka. Suvaržymų beveik nėra, išskyrus žemės paviršiaus ypatumus. Europos Dinastija pirmiausia pastato pagrindinį namą, o tada prie jo, ant šalia besidriekiančių žemės plotelių, stato kitas struktūras. Kai kurie nauji pastatai patys praplečia statyboms tinkamus plotus, tačiau svarbu neužmiršti nutiesti daugiau ar mažiau jungiamų-



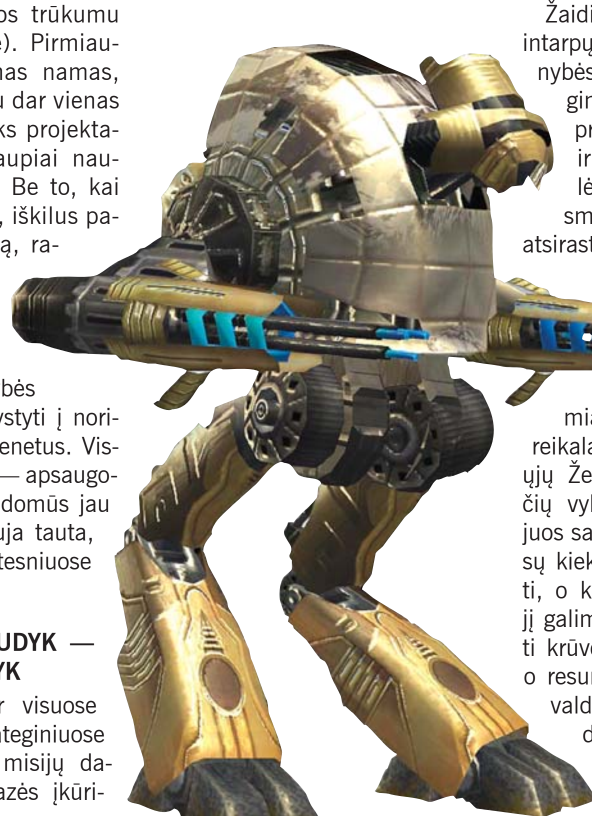
jų vamzdžių, atsišakojimų, kad galėtumėte rezervuoti plotus ateities statyboms. Europiečiams gyvenvietė virsta vienu labai dideliu namu, sudarytu iš gausybės mažyčių ir įvairios paskirties pastatų. „Mėnuliečių“ Korporacija miestus kuria bokštų principu (tai, matyt, susiję su tinkamos statyboms vietos trūkumu gimtajame pasaulyje). Pirmiausia pastatomas vienas namas, ant jo — kitas, vėliau dar vienas ant viršaus ir t.t. Toks projektavimas leidžia itin taupiai naudoti žemės paviršių. Be to, kai kurie aukštai sugeba, iškilus pavojui, perskristi į kitą, ramesnę, vietą.

Naujoji, ketvirtoji rasė, ateiviai, statybas vysto dalijimosi būdu. Pradines gyvybės formas įmanoma išvystyti į norimus pastatus arba vienetus. Viskas dėl kilnaus tikslo — apsaugoti „motiną“. Ateiviai įdomūs jau vien tuo, kad tai nauja tauta, kurios nebuvo ankstesniuose žaidimuose.

PULK, KIRSK IR ŽUDYK — PRIEŠĄ PARKLUPDYK

Suprantama, kaip ir visuose „normaliuose“ strateginiuose žaidimuose didesnė misijų dalis prasideda nuo bazės įkūrimo ir stiprinimo, tada seka kovinių struktūrų gamyba ir puolimas. Trūkumas yra tas, kad žaliavų kiekviename žemėlapyje yra išties daug, todėl nėra mirtino reikalo veržtis į priekį, užimti naują resursų šaltinį. Resursų perteklius bei priešo susilaikymas nuo atakų taip pat neverčia skubėti ir protingai parinkti pastatų statymo tvarką. Tačiau galima imtis kitokių reikalų... Žaidime yra labai daug technologinių tyrinėjimų. Kai kurių galima net nepastebėti ir be jų apsieiti, kitus ištyrinėti, bet taip ir neatkreipti dėmesio, davė jie kokią naudą ar ne. Na, bent jau pasirinkimo laisvė didelė.

Žaidimą labai paįvairina galybė intarpų, nauji nurodymai iš vyresnybės, netikėtai aptiktas sąjungininkas ar priešas. Nuo pat pradžių turėtas tikslas ima ir pasipildo keliomis detalėmis ar įgauna naują prasmę. Mini žemėlapyje gali atsirasti keli „karštieji taškai“, kuriuos būtina likviduoti, o kurį pasirinksite pirmiau — tik jūsų ir kompiuterio reikalas. Naujas dalykas 2160-ųjų Žemėje — agentai. Užduočių vykdymo laikotarpiu galima juos samdyti už atitinkamą resursų kiekį. Jei nespėjote panaudoti, o kontrakto laikas pasibaigė, jį galima pratęsti, tik teks paklotі krūvelę... ne, ne šlamančiųjų, o resursų. Ateities Žemėje viską valdo resursai, tai būtina įsidėmėti. Agentų įvairovė pakankamai didelė. Agentas gali būti snaiperiu, labai sėkmingai išguldančiu priešo pėstininkus, šventiku, žymiai keliančiu moralę, karininku ir t.t.



Konfliktuojančių pusių balansas negali pasigirti absoliučia lygybe, tačiau ryškios persvaros neturi nė viena rasė. Kažkurioje situacijoje pirmauja viena, kitoje kita. Gal taip ir turi būti, juk jos nėra identiškos. Kompiuterinis priešininkas pasitaikė gana protingas, tačiau kartais „užsiciklina“ puldamas tą patį pastatą, vietoj to, kad pasirinktų kitą, patogesnę jam ir skausmingesnę mums atakos poziciją. Lyginant su „Earth 2150“, prapuolė teramorfingas (žemės paviršiaus keitimo galimybė), matyt, kad neardytume labai gražių žemėlapių.

Žaidimas leidžia sudaryti daug kontrolinių grupių su daugybe kovinių vienetų kiekvienoje, todėl artimajame mūšyje dėl valdymo gali kilti problemų. Nebent jūs manote, kad veiksmai mūšyje — kareivių reikalas, o jums dera tik nurodyti kur ir kada pulti :). Kariai turi kelis judėjimo (stovint, gulint ir automatinis) bei šaudymo režimus, tačiau mūšio maišalynėje nelabai pajusime šių dalykų skirtumus. O dar žmonės, net tankai ar lėktuvai, pakliuvę į intensyvią ugnį, sunaikinami akimirksniu. Iš jūsų ilgai ruoštos armijos, nesėkmingai užpuolus, labai greit gali likti tik pelenai.

MARSAS — NE SENUTĖ ŽEMĖ, JIS ĮNEŠA PATAISAS

Priešui svilinant ugnimi, nedideliam būriui atsitraukti praktiškai nėra šansų. Gerai dar, kad herojus automatiškai naudojasi jo sukauptais sveikatos paketėliais. Beje, herojus gali paimti pakeliui surastas bombas, vėliau jas sumontuoti ir taip vienu smūgiu sunaikinti dalį priešo pastatų. Taip pat jis gali neštis ne vieną ginklą, šarvus, kitokius inventoriaus punktus. Konkrečiai situacijai dera parinkti kuo tinkamesnį priemonių komplektą.

Jei savo būriui liepsite keliauti per pusę žemėlapio į pasirinktą tašką, galite neabejoti, kad jis taip ir darys. Niekur neužstrigs, „nenugrybaus“. Tačiau... Tačiau jei tik kelyje atsiras siauresnė vietelė, dalis būrio vienetų atsiskirs ir pasuks aplinkiniu keliu, kuriame gali tykoti nedi-

delės priešo pajėgos ar net ištisa bazė, ir paklydėlių gyvenimas bus trumpesnis nei drugelio.

Eksperimentatoriams pridėtas vienetų, tiksliau technikos, redaktorius, kuris leidžia daryti įdomius dalykus. Paimkite bet kokią moksliniame centre ištyrinėtą technikos rūšį, atlikite kelis naujus šarvų ar ginkluotės tyrinėjimus tai rūšiai, tada iškvieskite redaktorių, pasirinkite tos pačios technikos ikoną, sudėkite ant jos ištyrinėtus šarvus ar ginklus ir gautą komplektą įrašykite. Tokį produktą iškart galėsite kurti gamykloje. Įdomi detalė: kai kurios technikos (konkrečiai bagio) aprašyme nurodyta, kad ji „200 metų senumo“ su kai kuriais patobulinimais. Apsidairykite aplink, galbūt ta fantastiškoji ateities technika ridinėjasi po nosimi ;).

Labai įdomūs kovinių ir transporto vienetų aprašymai. Be būtinos informacijos (kokius turi šarvus, ginklus, sužeidimą ir t.t.) kai kur pateikiamos papildomos žinios, pavyzdžiui, kaip kareiviai tą techniką praminė, už, sakykim, gerą mobilumą ar prastus šarvus. Tai pagyvina žaidimą.

PATI GRAŽIAUSIA PLANETA

Marsas — pati gražiausia Saulės sistemos planeta. Bent jau tokį įspūdį galima susidaryti pažiūrėjus į žaidimą „Earth 2160“. Grafika nuostabi: smėlio dykumos, gaivios oazės, apsnigti laukai. Puikiai atlikti (nors ir ne itin interaktyvūs) žemėlapiai, apgalvotas kiekvienas žemės plutos išlinkimas, uolos įtrūkimas. Gražiai dieną keičia naktis ir atvirkščiai. Įdomu tuo metu stebėti besikeičiančius šešėlius. Detalumas stulbinantis. Prie viso to prisiminkime kameros judėjimo laisvę: žemėlapį galima ne tik priartinti ar nutolinti, bet ir sukinėti. Iš tolimiausio atstumo galima grožėtis Marso kraštovaizdžiu ir maža atėjūnų baze, o priartinus puikiai matyti kiekvienas vienetas. Aišku, iš arti modeliui galima šį tą prikišti, tačiau ne tiek, kiek pastebime vos ne kiekviename strateginiame žaidime. Pavieniai modeliai pakankamai detalūs, išraiškingi. Gražūs judesiai, pasiruošimas kovai, prisėdimas raketų atakai, šliaužimas. Net miršta jie kankindamiesi. Galbūt tai sujaudins bent vieno žaidėjo širdį, ir tas nešaudys žmonių. Juokauju, aišku. Gražiai iš dulkių debesies kyla pastatai, tik statomi gana trumpai, jei resursų užtenka. Beje, efektingai tie pastatai ir griūva: nyksta ugnies kamuolyje, dulkių debesyje — akimirka, ir vietoj gražutėlio pastato belieka griuvėsių krūva. Pritrūkus energijos, galima mažiausiai reikalingam pastatui atjungti jos tiekimą. Kamerą slenkant į šoną nuo jūsų ištirtos teritorijos, palengva ekrane atsiranda trukdžiai, primenantys sniegą, kuris tolstant dar labiau tirštėja, kol ekrane lieka televizoriaus be paduoto signalo efektas.

NAUJAS DALYKAS 2160–ŲJŲ ŽEMĖJE — AGENTAI





Smulkmeniškai kabinėjantis, žinoma, kad rasime trūkumų, tačiau jie paskęsta grožio okeane.

Jeigu jūsų vaizdo plokštė ne pati naujausia, gamintojo puslapyje leidžiama parsisiųsti failiuką, kuris nurodys jūsų kompiuteriui naudoti senesnius, 1.3 versijos „šeiderius“, ir taip sumažins pastabdymą. Vaizdo kokybė, suprantama, nukentės.

Puiku, kad gerą grafinį apipavidalinimą lydi neblogas garsas. Muzikinės temos, nors ir ne itin įvairios, bet malonios. Efektai taip pat geri, nebent išskyrus lazerio šaudymo garsą, kuris kaip iš prieš tris dešimtmečius kurto „Žvaigždžių karų“ filmo.

O valdymui galiu pareikšti priekaištus dėl judėjimo nurodymų kairiuoju pelės klavišu. Aišku, jog tai priklauso nuo pripratimo, bet man visada prie širdies labiau buvo „Warcraft ‘iškasis“ valdymo metodas.

„Earth 2160“ pasaulis labai žavus. Pirmiausia jį turėtų pamatyti „Earth“ serijos gerbėjai, taip pat puikios grafikos ir strateginių žaidimų mėgėjai. Veiksme daug papildomai įpinamų nurodymų ar siužeto vingių, kurie didina susidomėjimą. Svarbiausia nepamesti atskirų veiklos linijų, neužmiršti, ko prašė prieš tai. Tik nesitikėkite pereiti žaidimą vienu prisėdimu, čia reiks pasukti galvą. Reikia skaityti, klausyti ir atsiminti, galvoti žaidžiant. PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	9.8
Labai gražu, negi viskas bus taip?	
GRAFIKA	9.8
Besižavėdamas grafika, gali pražiopsoti priešą.	
GARSAS	8.6
Maloniai nustebino, tik gal kiek daugiau melodijų reikėtų.	
VALDYMAS	6.2
Na, nepatinka man kairys pelės klavišas.	
ĮDOMUMAS	8.5
Žaidimo procese galima rasti „kabliukų“.	
Vienas iš tų žaidimų, kuriuos privalai turėti kolekcijoje.	GALUTINIS 8.6





KRAUJO BROLIAI

Ar teko žaisti pirmąją „Brothers in Arms" dalį „Road to Hill 30"? Jei ne, nėra ko krimstis, kadangi naujosios žaidimo dalies scenarijų suprasite be problemų. Įvykiai tie patys, vieta (vakarų Prancūzija) ir laikas (D–Day ir toliau) taip pat, veikėjai, net jie čia kartosis, o „geimplėjus" apskritai niekuo nepasikeitė! Pagrindinis skirtumas yra tas, jog pirmoje dalyje mes buvome Matt Baker, o čia — Joe Hartsock.

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Brothers in Arms: Earned in Blood"	
www.brothersinarmsgame.com	
KŪRĖJAS:	„Gearbox Software"
LEIDĖJAS:	„Ubisoft"
ŽANRAS:	FPS
DATA:	2005–10–07

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1 Ghz
RAM:	512 MB
VIDEO:	64 MB (GF4 MX nepalaikoma)
HDD:	5 GB

NUOMONĖ

Daugeliu aspektų „Earned in Blood" atrodo toks žaidimas, kurį „Gearbox" norėjo sukurti ruošdama „Toad to Hill 30", tačiau tuomet nesugebėjo iki galo įvykdyti savo užmojų. Tai vienas iš tų tęsinių, kur visa evoliucija slepiasi po išore. Turite paimti ir pažaisti žaidimą, kad pajustumėt visus subtilius skirtumus. Be abejo, jei „Earned in Blood" yra jūsų pirmas „Brothers in Arms" žaidimas, sunku įsivaizduoti grįžimą prie kažko mažiau autentiško ir taktiško.

Che Chou, „1 UP"

DIESEL

Pirmoji šio šedevro dalis turėjo tikrai didelį pasisekimą, o priežasčių yra daug, tad paminėsiu tik pagrindines: pilnas būrio valdymas, arkadinio jausmo ištūmimas ir, žinoma, puikiai atkurta Antrojo pasaulinio karo atmosfera. Tiems, kuriems dar neteko išbandyti šio žaidimo, tuoj pat viską papasakosiu.

Faktas tas, kad šiuo metu žaidimų, kurių veiksmas vyksta 1939–1945 metais, yra aibė, daugybė — nuo pavandeninių laivų simuliatorių iki naikintuvų arkadų, nuo eilinio kareivėlio nuotykių iki generolo strategijų. O ypač įgriso arkadinės šaudyklės, kadangi jose nebeliko jokio įdomumo. Paklausite, ar BIA („Brothers in Arms") kuo nors skiriasi? Aš atsakysiu, kad tikrai TAIP!

Čia mes būsime tikri kareiviai, turėsime vardą, pavardę, draugus, kurie taip pat bus pavadinti vardais ir pavardėmis. Kiekvienoje misijoje būsime su jais, jiems vadovausime. Kad nušautume priešininką, čia jau nebeužteks vien tik vikrumo ir įgūdžių, įgautų žaidžiant CS ar Q3, o ypač tai pajusite, jei nuspręsite jėgas išbandyti sudėtingesniuose lygiuose. Čia, lyg šachmatuose, planuosime veiksmus. Na, štai jums išsamesnis vienos misijos atpasakojimas, kad susidarytumėt aiškesnį vaizdą:



Papuoliau prie nutriušusio, apleisto kaimo namelio, už jo — laukai su keliomis duobėmis, išraustomis sprogimų, ir nuverstais medžiais. Už to lauko — dar vienas namelis, kuriame įsitvirtinusios vokiečių pajėgos. Skautai mus pastebėjo ir paskelbė pavojų, štai ir mortyra pradėjo toliau arti laukus. Užėjau į namą, kom-

panionus saugiai palikęs lauke saugoti išorės. Atsargiai prišliaužiau prie atvirų durų, mat reikėjo įvertinti priešo pajėgumą (nors tai galima padaryti tiesiog paspaudus „V“ klavišą ;)). Keli būriai saugojo vis tebeariamą lauką, na, dar koks vienas buvo pastate, o už jo — dar keli, vienas iš jų kaip tik laidė iš mortyros sviedinius į mus. Velnias, ir vėl mane pastebėjo! Kulkos pradėjo taip švilpti virš galvos, kad nieko kito net ir nesugebėjau išgirsti, išskyrus trupantį tinką. „Gal jie ten kulkosvaidį pasistatė?“— dingtelėjo mintis. Tapo aišku, kad bus nelengva.

Šiaip ne taip išsiliaužęs iš namelio, sukviečiau visą savo komandą. Šalia namo, ant išarto lauko, guli medis — puiki priedanga keliems kariams. Ilgai nedvejojęs, ten nusiunčiau du saviškius. Vokiečiai į juos vėl papylė ugnį. Kai nukreipiau jų dėmesį, reikėjo pradėti brautis priekin. Viduryje lauko yra gili duobė, kurioje buvo galima pasislėpti. Kareiviai, pasislėpę už medžio, atidengė ugnį, ir vokiečiai kaip mat tapo nebe tokie drąsūs, saugiai sutūpė už savo mūrinės tvoros. Tik niekaip neišėjo nuraminti tolimoje esančio kulkosvaidžio. Nusprendėme, kad jei eisime kaire puse, jis neturėtų mūsų kliudyti, tad taip ir padarėme. Štai mes jau ir duobėje, likę kompanionai vis dar tebetratino. Užteks. Daviau komandą prisijungti prie būrio.

Ir štai pirmoji nesėkmė — bėgdamas vienas kareivis labai nukenčia, sprogus mortyros paleistam sviediniui. Na, bet ir šlubuodamas jis sėkmingai nusigauna iki griovio. Judėti jis greit negali, bet pridengti ugnimi sugebės. Tolumoje, neaiškiai pasigirdo vokiečių šūkaliojimai — tikriausiai keičia pozicijas. Staigiai sušunku „Open fire!“ — visi pradeda tratinti į priešo pozicijas, lyg pamišę ir visai negailėdami šaudmenų (nes čia limito šaudmenims NPC paprasčiausiai neturi). Staigiai prišliaužiu prie draugo ir paprašau kelių apkabų. Mortyros sproginėjantys sviediniai jau visai čia pat, vokiečiai mūsų pozicijas jau beveik ištstudijavo. Greitai šoku iš griovio ir bėgu priešo linijų link. Kulkų ir sprogdinimų pakeltas purvas tiesiog drimba ant manęs. Jei galėčiau, rėkčiau bėgdamas, bet, deja, nėra tokio klavišo :), taigi šaudau lyg pakvaišęs ir vis bėgu toliau.

Šiaip ne taip pribėgau prie tos pačios mūrinės tvorelės, už kurios slėpėsi ir vokiečiai, tik, žinoma, iš kitos pusės. Buvau, aišku, gerokai nuošaliau nuo jų. Greitai pakviečiau savo antrąjį būrį, tuo tarpu juos iš nugaros gerai pridengė likęs būrys. Vokiečiai greit pasimetė ir padėjo blaškytis — štai šios akimirkos aš labiausiai ir laukiau. Atsistojau, atsargiai perėjau į kitą tvoros pusę, prisidėjau šautuvą prie akies. Nervingas kvėpavimas trukdė tiksliai nusitaikyti. Žengiau porą žingsnių į priekį, o jie net nematė, kad iš šono tuoj bus suvarpyti. Pašaipiai nusijuokiau. Na, dar pora žingsnių, dar trupučiuką... Po velnių, atsisuko! Supratau, jog nei slėptis, nei bėgti man jau nebeišeis. Prisimerkiau ir net susigūžiau, palenkdamas galvą po monitorium. Atidengiau ugnį, nemačiau nieko, išskyrus priešais mano nosį blykčiojančią ugnį. Kolonėlės pradėjo taip kaukti, kad net pečiais bandžiau užsidengti ausis, rankos buvo tiesiog prikaustytos prie valdymo. 9, 6, 3, 0 — šoviniai galiausiai baigėsi. Tyla. Kažkur dešinėje dar vis girdėjau pavienius šūvius, kažkas iš skausmo dejavo, o po sekundėlės, giliau atsidusęs, nustojo. Nedrąsiai pramerkiau akis — aš gyvas, nors ir lengvai sužeistas.

Vos tik spėjus atsistot, ekrano kamputyje pamačiau, kaip lauko viduryje esančioje duobėje sprogo mortyros sviedinys. Sekundėlę nesupratau, kas įvyko. Viršuje, dešiniam kampe, išlindo du mano būrio kareivių portretai su raudonais kryžiukais. Jie užmušė mano draugus, jie tikrai užmušė juos. Po tiek darbo aš tiesiog per sekundę prarandu beveik pusę savo būrio, ir viskas per tą prakeiktą mortyrą (štai tokių nuotaikų, mielieji skaitytojai, mes turime labiausiai vengti)! Visos taktikos ir nuoseklumas kaip mat išgaravo. Sugniaužiau kumštį ir staiga žvilgsnis nukrypo į klaviatūrą. Jau akyse mačiau vaizdą, kaip baisus smūgis rėžiasi maždaug tarp „J“ ir „L“ klavišų, o „Spacebar“ ir „Enter“ skrenda į skirtingas puses. Na gerai, nenukrypstam į lankas :), nemušiau aš tos klaviatūros, jei kam įdomu...

Bet žaidime įniršio neįstengiau suvaldyti. Pradėjau bėgti tiesiai į priešų stovyklos vidurį, norėjau ištaškyti tuos niekšus, tupinčius prie mortyros. Nieko kito mano galvoje tuo metu neliko, tik norėjau suvaryti į juos kuo daugiau švino. Užbėgau už namo kampo ir stabtelėjau sekundėlei. Tik akims nusileidus žemyn, pama-



BE BENDRAŽYGIŲ ŠIAME ŽAIDIME JŪS BŪSITE TIESIOG BEJĖGIAI





čiau prie kojų gulinčią granatą. Žvilgsnis vėl pakilo — vokiečiai stovėjo ir žiūrėjo į mane, tiksliau, jau pradėjo taikytis. Bet iššauti nespėjo — aš pakilau į orą, apsiverčiau kartą, o gal net kelis, ir lyg šlapias skuduras tekštelėjau ant žemės. Akys pasruvo krauju, o visas vaizdas pasidarė raudonas, susiliejo ir pasidarė neryškus. Galiausiai viskas užtemo...

Tik nesusidarykit klaidingo įspūdžio, perskaitę šį trumpą misijos aprašymą. Šis žaidimas nėra tobulas, jis tik vienas iš geriausių :). Kaip jau minėjau, žaibiškos žaidimo eigos čia nesitikėkit — kiekvienas žingsnis turės būti kruopščiai apgalvotas. Jums dabar teks nerimauti ne vien tik dėl savo gyvybės, bet ir dėl bendražygių. Žinoma, jei jie žus, misija lyg niekur nieko tęsis toliau — taip neteksite vieno, kito kareivio, na, gal dar ir trečio, ir tik vėliau pastebėsite, jog užduoties jau nebegalite atlikti, nes nėra kas jus pridengtų, nėra deramos šaudymo galios, nes be bendražygių šiame žaidime jūs būsite tiesiog bejėgiai. Kita vertus, jie nepasižymi dideliu budrumu. Žinoma, gražiai išsirikiuos prie namo kampų ar po nuvirtusiu medžiu, bet tik tai jie ir temoka — dengtis nuo priešo ugnies ir į jį atsargiai šaudyti. Didžiausios problemos kyla dėl jų reakcijos ar maršruto pasirinkimo ilgesnėms distancijoms. Pavyzdžiui, jei maršrutus išdėliotume trikampiu ir žinotume, kad kaire ir apatine kraštine eiti yra saugiau, mūsų DI vis tiek to nesuprastų, nes žinotų, jog įstrižainė yra kur kas trumpesnė, ir tai nulems maršruto pasirinkimą (nesvarbu, kad iš keturių bėgusių tik vienas atbėgs). Jais reikia rūpintis lyg kūdikiais (kartais nervina, bet priprantama :)).

Transporto priemonių nebus — jos čia net nesiderintų. Mes juk esame eilinė bandelė milžiniškoje karinėje dvidešimtojo amžiaus mėsmalėje. Kai kuriose misijose vietoj vieno būrio gausite tanką, ant kurio, beje, galėsite užlipti ir smagiai patratinti iš viršaus į vokiečius su neribotą amuniciją turinčiu kulkosvaidžiu.







Kalbėti apie Antrojo pasaulinio karo ginklus, manau, būtų tiesiog juokinga. Su jais mes susipažinom laaabai jau seniai. Žinoma, aš kalbu apie modelius, o jų atkūrimas žaidime atrodo tiesiog pasakiškai. Paėmę į rankas „Bar Rifle“, iškart pajusime, jog laikome tikrai galingo kalibro šautuvą, ir patikėkite, tai ypač pajusite, nuspaudę gaiduką (padidinkit garsą ir maksimaliai „užsukit“ savo bosus :)). Na, o tarkim, paėmę kokį „MP38/40“ į rankas, iškart suprasime, jog šis ginklas yra nepamainomas artimose kovose, vien tik dėl savo šaudymo greičio. Vienintelis minusas, kalbant apie ginklus, yra granatos. Jos sprogsta tikrai efektingai ir net labai praverčia kovos lauke — problema ta, jog numesti jas, kur nori, yra tikrai sudėtinga. Jei priešas slepiasi už kokio sudegusio automobilio, na tarkim, už 20 metrų, tai nusviesti granatą būtent ten, kur jis yra, bus velniškai sunku. Kai kuriose žaidimo vietose tiesiog būna vienintelė išeitis — granata, o kai jas visas išmėtai nesėkmingai, tenka daryti labiau rizikingus veiksmus, per kuriuos labiau nukenčiame ar net būnam nužudomi.

Grafika atrodo įspūdingai. Kiekvienas miestelis, kiekvienas kaimelis bus ypatingai realistiškai atkurtas. Oro sąlygos, kaip ir pridera vakarų Prancūzijai birželio mėnesį, bus drėgnos. Dažnai bus apsiniaukę, o kartais ir šiek tiek prasigiedrins. Sutemus horizonte palydėsime įraudusią saulę. Tekstūros čia nepasižymi labai dideliu detalumu, gal jo net ir nereikia? Viskas puikiai animuota, efektai nuostabūs, objektai detalūs, tai kam dar smulkintis, kuriant tekstūras? Jos tiesiog yra gražios, ir tai yra puiku — mums daugiau nieko ir nereikia.

ČIA MES BŪSIME TIKRI KAREIVIAI, TURĖSIME VARDĄ, PAVARDĘ, DRAUGUS

Valdymas patogus, klavišai standartiniai. Komandų klavišai labai patogiai išdėlioti prie judėjimo klavišų, taigi blaškytis ir žiūrinėti į klaviatūrą, norint duoti kokius nors įsakymus, visai neprireiks jau po penkių žaidimo minučių.

Na ir išvada, tiksliau, klausimas:
– Ar verta man įsigyti „Brothers in Arms: Earned in Blood“?
Atsakymas:
– Drąsiai sakau, jog Taip. Nors yra vienas „bet“. Žaidimas iš esmės niekuo nepasikeitė nuo pirmosios versijos, skiriasi tik scenarijus. Misijos panašios, ginklai tie patys, be abejo, bendražygiai irgi tie patys (tik skiriasi veidai ir pavardės). Tai gal neverta žaisti to paties, jei nesate žaidimo fanas? PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8.7**
Smagu buvo prisiminti kažkada su didžiule įtampa žaistą pirmąją dalį.	
GRAFIKA	**9.2**
Labai gražu, bet ne tobula.	
GARSAS	**9.4**
Reikia turėti „suround“, tiesiog privaloma!	
VALDYMAS	**8.9**
Eilinis valdymas, ką čia daugiau pridurti :).	
ĮDOMUMAS	**8.5**
Žaidimo stilius yra išties unikalus ir įdomus, bet jis pradeda kartotis...	
Yra žaidimų, kuriuos galime pereiti iškart, nes jie paprasčiausiai neatsibosta. „Brothers in Arms“ nėra vienas iš jų. O dėl ko toks aukštas balas? Skaitykite aukščiau :).	**GALUTINIS 9.1**



X–MENAI IŠGELBĖS PASAULĮ... VĖL?

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„X–Men Legends II: Rise of Apocalypse“	
www.xmenlegends2.com	
KŪRĖJAS:	„Raven Software“
LEIDĖJAS:	„Activision“
ŽANRAS:	veiksmo RPG
DATA:	2005–10–14

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.2 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	2,5 GB

NUOMONĖ

Šiame žaidime telpa tiek daug žaidimų, kad net sunku dorai aprašyti, jame tiek visko daug, kad daug ko galima net nepastebėti. Be apsilankymų Danger Room, galima bandyti atskiras misijas, varžybas ir senas geras muštynes vienas prieš vieną. Tada eiti į online ir išbandyti savo jėgas prieš pasaulį. Žaidimo kartojimo vertė tiesiog nesuvokiama. Vietoje to, kad galvotumėt kiek kartų jį galėsite peržaisti, kol nusibos, mąstysite, keliais skirtingais būdais jį galima pereiti iki tol, kol pasirodys toks pat.

Code Cowboy, „GameZone“

Super piliečiai, nebūtų super piliečiais, jeigu jų „darbo sutartyje“ nebūtų nurodyta, jog kiekvienas super herojus privalo mažiausiai penkis kartus per metus išgelbėti pasaulį, nes kitaip kontraktas bus nutrauktas dėl pasyvios ir visuomenei nenaudingos veiklos. Taigi visai nenuostabu, jog visi super didvyriai, nenorėdami anksčiau laiko pasitraukti į pensiją, aktyviai vykdo nelaimėn patekusių bobučių gelbėjimo operacijas, stabdo bankų apiplėšimus ir, jeigu to reikia, pasaulį gelbėja penkis kartus per mėnesį, idant išsaugotų savo visuomeninį statusą ir nuolaidų kuponus apatinio trikotažo parduotuvėse.

INKVIZITOR

Pagaliau po ilgos tylos sugrįžta garsiojo komiksų kūrėjo Marvel sukurti „x–men‘ai“. Wolverine, Storm, Cyclops ir kiti sugrįžta, kad dar kartą sustabdytų įsisiautėjusias negandas ir gresiančią Apokalipsę. Tuo tarpu, kai visas pasaulis tyliai meldžiasi, x-menai, pabudę iš letargo miego, trina surambėjusius sąnarius ir sunkia smegenis, ieškodami išeities iš nevilties.



NAUJOS BĖDOS

Nors pradžia ir atrodo chaotiška, o klausimai — kas, kur, kada, kaip ir su kuo — girdisi iš visų kampų, greitai paaiškėja, kas per paukštis yra naujasis Blogis. Šėto-



niškosios ideologijos organizacija, pasivadinusi neva labai originaliu pavadinimu „Apokalipsė“, siekia, ko ir visais amžiais siekė blogio jėgos — valdžios ir viso pasaulio kontrolės. Blogio pusės planai ir eksperimentai su visais, kurie tik turi antgamtinių galių, priverčia x–menus susitaikyti su buvusiu priešu Magnetu ir sudaryti sąjungą, kurios pajėgos būtų skiriamos Apokalipsės ir kitų išdavikų sustabdymui. Taigi prasideda įspūdinga katės ir pelės medžioklė, prikimšta specialiųjų efektų. Beje, nemanykite, jog pastarieji kliudo x–menų veiksmams. Visi, lyg gerai išauklėti darželinukai, labai klusniai bindzinėja šen bei ten paskui jūsų pasirinktą mylimiausią superį ir skerdžia priešus, nė neužstrigdami už uolų ar kitų grunto nelygumų. O jei jau kartais per kokį nelaimingą nutikimą kuris „superis“ ir patektų į kokią duobikę, iš kurios nepadėtų išsikapanoti net ir Visagalio jėgos,

NĖRA DĖL KO LAUŽYTI GALVĄ — PAPRASČIAUSIAI EINI IR DAUŽAI



„Activision“ sukurtos oro duobės saugumo ir jūsų nervų sumetimais paslaugiai teleportuotų jūsų didvyrį į laisvę, idant per ilgai neužsibūtumėte vienoje vietoje.

SKRENDAM!

Štai čia reiktų stabtelėti ir paminėti, jog žaidimo autoriai nepritrūko fantazijos ir sukūrė labai turtingą pasaulį, o norint „išuostinėti“ visus jo kampelius, nereikia aukoti brangaus laiko, kadangi naudodami x–menų galias, kaposite sienas, gesinsite ugnies užtvaras ir iš nuolaužų statysite tiltus, už kurių dažniausiai rasite futuristinius lobius.

Žaidimo lygiai yra labai įvairūs, tačiau tradiciškai priešų „dezinfekcijos“ procedūros atliekamos tuneliuose, požemiuose ir kituose statiniuose, bent kiek panašiuose į klaidų labirintą. Tiesa, yra keletas išties išskirtinų atvejų. Tikriausiai vienas iš įspūdingiausių susirėmimų vyko ant baisingu greičiu skriejančio dirižablio baliono, kuomet debesys maišėsi su skriejančiomis bombomis, į šalis lekiančiais niekdariais ir mataruojančiomis boso galūnėmis. Tada viskas atrodė tarsi gardi mišrainė, kurią norėjosi ragauti daug kartų, tačiau autoriai numatė tokią „rijimo galimybę“, tad buvo nuspręsta, jog kuo daugiau rodys, tuo ilgiau žiūrovas, t.y. žaidėjas, bus prikaustomas prie kėdės.

GIMINĖS

„X–Men: Legends 2“ turi iš veiksmo žanro žaidimų pasiskolintą aplinkos interaktyvumą, integruotą į RPG rėmus. Panašiai kaip action žaidimas „The Hulk“, „Legends 2“ suteikia galimybę įvairiausius konteinerius ir dėžes naudoti kaip antiherojų traiškymo priemones, kurios ypatingai teigiamai veikia kovos baigtį. Kadangi pradėjau ieškoti Legendų kilmės ištakų, nereiktų pamiršti, jog jūsų valdomi „superiai“ turės nepaprastą atsparumą. Tikriausiai prisimenate visai neseniai lazeriniais kardais žaidimų pasaulį užkariavusius linksmus LEGO žmogeliukus ir jų nuotykius bei stebuklingą sugebėjimą išvengti mirties. x–menai tai irgi suge-

ba, bent jau iš dalies. Mat žaidėjas turi būti visiškas gvėra, kad į anapilį nusiųstų bent vieną iš x–menų komandos. Tačiau kalbant apie žaidimo įgarsinimą, Legendos nuo „Lego Star Wars“ skiriasi kaip vyras nuo moters — jeigu struktūra panaši, tai funkcija ir kai kurie anatominiai bruožai skiriasi, ar gi ne tiesa?:).

Taigi, nors personažų valdymas ir kai kurios jų savybės primena prieš tai jau minėtąjį „Lego Star Wars“, Legendos pastarąjį smarkiai lenkia garso kokybe. Įgarsinimas tiesiog tobulas, personažai kalba aiškiai ir išraiškingai, puikiai jaučiamos kiekvieno emocinės būsenos. Beje, kaip ir daugelyje šiandieninių RPG, yra galimybė įtakoti dialogus, parenkant vieną ar kitą tinkamesnę frazę. Jeigu norite išgirsti visas istorijos priežastis, išsiaiškinti, kodėl vyksta masinės x–menų išdavystės ir eksperimentai, arba kils neaiškumų dėl kai kurių kvestų, klausinėkite visų NPC, ir šie su mielu noru jums atsakys. Jei vis dėlto nuspręsite, jog tai jums nereikalinga, prašom, yra ir kitoks kelias: „Labas rytas, viso gero, nepudruok proto tokiais skiedalais!“. Ir NPC nepudrins proto prašydami įvykdyti vieną ar kitą pašalinę misiją, o jūs galėsite ir toliau ramia galva baladoti priešų fizionomijas.

VIENAS IŠ ĮSPŪDINGIAUSIŲ SUSIRĖMIMŲ VYKO ANT BAISINGU GREIČIU SKRIEJANČIO DIRIŽABLIO BALIONO

SMOK!

Priešai. Dažniausiai jums teks susiremti su Apokalipsės sąjungininkais ir tarnais, tačiau bosai bus Blogiui pasidavę x–menai. Įvairiausios jų galios ir sugebėjimai privers jus pasukti galvą, renkantis efektyvią x–menų komandos sudėtį. Taigi gali tekti spręsti dilemą, kokios visgi norite komandos — ar su didesniais atakos įgūdžiais, ar su didesne sveikata, o gal norėsite, kad komanda būtų ir tokia, ir tokia? Visos galimybės yra įmanomos, todėl jūsų teisė rinktis, bet, kaip jau minėjau, jūsų valdomus X–menus bus sunku nužudyti, taigi ir tokios pasirinkimo galimybės tampa ne itin svarbios. Tai liūdina, mat, išplėtojus šią funkciją, buvo galima sukurti iš tiesų įdomią žaidimo savybę, o dabar tiesiog nėra dėl ko laužyti galvą — paprasčiausiai eini ir daužai.





Be humanoidinės kilmės priešų, jums teks kovoti ir su įvairiausiais padarais. Vieni jų bus paprasti, kiti sudėtingesni, vieni ropos žeme, kiti to daryti nemokės, todėl kapos pakaušį iš dangaus. Nesvarbu su kuo teks susidurti, šlykščiausia yra tada, kai visi šie faunos „stebuklai“ lenda iš visų kampų ir neduoda ramybės demonstruodami savo sugebėjimus, užkrėsdami nuodais, paralyžiuodami ir kitaip siurbdami energiją iš x–menų kūnų. Tik viena gerai — kuo daugiau tokių gyvūnėlių sumedžioji, tuo geriau jautiesi morališkai :).

MOKOMĖS MOKOMĖS!

Kaip ir kiekviename padoriame RPG, „X–Men: Legends 2“ yra personažo lavinimo sistema. Yra keturi pagrindiniai herojaus lavinami sugebėjimai: greitis, susikaupimas, atspara ir ataka. Kai kurie personažai turi tik jiems vieniems būdingas savybes: vieni x–menai yra atsparesni fiziškai, kiti greitesni arba susitelkę galingai atakai. Taigi tik nuo jūsų išmonės priklauso, kokių x–menų „skill‘ų“ norite.

Pasiekus tam tikrą lygį, atsirakina naujos herojų galios. Kiekvieno personažo patirties lygis kyla atskirai, todėl nereikia pamiršti, jog tuo tarpu, kai žaisite su savo pasirinktais „superiais“, x–menai, likę ant atsarginių suolelio, netobulės. Tad jei norite, kad ir kiti ką nors sugebėtų, privalote visus juos panaudoti pagal paskirtį. Tačiau to daryti tikrai nepatarčiau, mat geriau maksimaliai tobulinti pasirinktus personažus, negu visus vidutiniškai, nes prisidarysite sau bėdos, vykdydami vis sudėtingesnes užduotis ir negalėdami likviduoti bosų.

Tiesa! Gerai tobulindami herojus ir netingėdami vykdyti kvestų, iš žaidimo autorių gausite dovanų visokiausios įdomios informacijos apie žaidimo kūrimą, iliustracijų ir kitų puikių BONUS dalykėlių.

... IR TAŠKAS

Iš tiesų nepaneigsi, jog antrosios „X–menų Legendos“ pasižymi precizišku dizainu, ir nors pastarieji mano žodžiai nuskambėjo kaip iš buitinės technikos reklamos, kažkas bendro tarp šių dviejų dalykų yra. Futuristinės technologijos ir pasaulėjauta padarė „X–Men: Legends 2“ vienu iš tų žaidimų, kurie atminty išlieka kaip originalūs ir šaunūs pavyzdžiai. PC



PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	8.0
Proto ribose.	
GRAFIKA	8.0
Komiksai perkelti į trimatę erdvę ir pagražinti blizgučiais.	
GARSAS	8.6
Muzika neįkyri, bet turtinga, sprogdinimų garsai skaidrūs ir nesipjaunantys su įvairiausiais galių zvimbėjimais, o apie personažų įgarsinimą galima būtų pasakyti tik vieną žodį — super.	
VALDYMAS	9.0
Iš pradžių galima išsigąsti, bet tik trumpam, nes greitai viskas pasirodo taip paprasta, kad tiesiog... super :)	
SIUŽETAS	9.0
Nauji ir nematyti x–menų nuotykiai! Super!	
Veiksmo RPG ir garantija, jog nuobodulys neatsiras. Gaila, kad jo pirmtakas buvo išleistas tik konsolėse.	GALUTINIS 8.9

„CREATIVE X–FI“ PLOKŠTĖS

2 DALIS

Po ilgo laukimo į mūsų testavimo laboratoriją pagaliau pateko „Creative X–Fi“ garso kortos. Jos pasižymi daugybe technologinių inovacijų, kurios iš tikrųjų pradeda naują PC garso epochą. Siūlome jums susipažinti su mūsų parengta šių kortų apžvalga, papildyta praktiniu testavimu. Šiame PCK numeryje — antra medžiagos dalis.

„CRYSTALIZER“ — TIKROVIŠKAS GARSAS

Tarp X–Fi plokštės modulių verta pažymėti „Crystalizer“. Jis turi tik vieną reguliavimą, išreiškiamą procentais ir leidžiantį „Elite Pro“ kortoje keisti efekto lygį (per DV pultą arba tiesiogiai išoriniame modulyje).

Testavimo metu įsitikinome, kad „Crystalizer“ atliekamas apdorojimas suteikia tikroviškesnį garsą, artimą tam, kurį girdime tikrame koncerte. Žymiai pagerinama garso dinamika, ir susidaro dažninės charakteristikos išplėtimo įspūdis — jo, aišku, nėra, tačiau taip atrodo dėl žemų dažnių sustiprinimo ir papildomo garso spektro viršutinės dalies apdorojimo. Savaime suprantama, kad „Crystalizer“ efektas priklauso nuo apdorojamo garso rūšies. Jis bus praktiškai nepastebimas garse, kurio lygis silpnai keičiasi, bet įrašai su daugeliu perėjimų ir smogiamųjų instrumentų skambės žymiai geriau. Mes išklausėme daugybę muzikos tipų, ir po „Crystalizer“ buvo labai sunku sugrįžti atgal, į įprastą atkūrimo lygį. Apskritai, įprastinės kortos atkuriamą garsą galima lyginti su koncertine aikštele, kuri yra uždengta tankia uždanga.

Suprantama, kad norint išgirsti tikrąją „Crystalizer“ kokybę, turėtų būti atitinkama atkūrimo sistema (stiprintuvas ir kolonėlės). Kolonėlės privalo atkurti išplėstą dinaminį diapazoną be iškraipymų. Be to, priklausomai nuo atkuriamo įrašo charakteristikų ir tipo, būtina reguliuoti „Crystalizer“ darbo veikimo lygį. Vargu ar protinga nustatyti tą patį lygį „techno“ ir operai!



CMSS 3D — NUO STEREO PRIE ERDVINIO GARSO

Šiandien, kada vis didesnis vartotojų skaičius susipažįsta su erdviniu garsu, grynas stereo, nors ir likdamas populiariausiu formatu, atrodo pasenęs. Jeigu pripratote klausytis 5.1 formato erdvinį garsą, stereo jums pasirodys kiek „plonas“. Be to, vargu ar protinga naudoti du kanalus, turint daugiakanalę akustinę sistemą.

CMSS technologija, kurią Creative „stumia“ jau senokai, buvo sukurta, siekiant išspręsti dviejų kanalų ir erdvinio garso 5.1/7.1 persidengimo problemą. Iki šiol rezultatas nebuvo visapusiškai patenkinamas, tačiau dabar ši technologija, pavadinta CMSS 3D, aukšto X–Fi galingumo dėka duoda daug geresnį rezultatą.

Taigi CMSS 3D X–Fi versija turi kelis režimus, priklausančius nuo jūsų įrangos tipo ir apdorojamo garso. Pirmas režimas paskirsto stereo į 5.1 arba 7.1; antrojo technologija leidžia sukurti virtualų erdvinį garsą tuo atveju, jei turite tik dvi kolonėles. Trečias režimas žymiai pagerina klausymosi kokybę su ausinėmis.

CMSS 3D technologija labai efektyviai išveda stereo garsą į kelis kanalus, pridėdama ne tik erdviškumą skambėjimui, bet ir išsaugodama virtualios scenos centrinį kanalą. Jos dėka paprastame įraše atlikėjas bus garso erdvės centre, bet ne „keliaus“ per sceną dėl įrašymo arba atkūrimo netikslumų. Kita vertus, kaip ir galima buvo laukti, CMSS 3D vykdomo stereo garso paskirstymo keliais kanalais kokybė neprilygsta pilnaverčiam daugiakanaliam šaltiniui. Korta sukuria efektą, tačiau nedaro stebuklų. Tai taptų akivaizdu, jeigu išklausytume įrašus, egzistuojančius dviem variantais: pvz., Jean–Michel Jarre albumą „Aero“ arba Norah Jones „Feels Like Home“. Erdvinės terpės atkūrimas būtinai paliks mažesnį arba didesnį įspūdį klausytojui — viskas priklauso nuo originalaus įrašo kokybės, kuomet seni albumai pradeda skambėti naujoviškai. Ir kadangi jie nebuvo sukurti šiuolaikinėse „steriliose“ studijose, jose yra supančios aplinkos garsų, kuriuos labai įdomu išgirsti esant tokiam tikroviškam atkūrimui (ypač tai liečia „gyvus“ įrašus).



DIVX FILMAMS

Stereo garso paskirstymas keliais kanalais puikiai iliustruojamas, žiūrint filmus. DivX formato filmą, kurį anksčiau matėte naudodami „Dolby Digital“, šį kartą žiūrėkite su paskirstytu stereo garsu, ir būsite šokiruoti! Nes CMSS 3D, nors ir negalėdama suteikti originalaus erdvinio garso, yra labai arti to!

Testavimo tikslais konvertavome į DivX formatą DVD filmą „Toy Story 2“. Šio filmo įžanginis klipukas yra puikus erdvinio garso pavyzdys. CMSS 3D technologija susitvarkė su užpakalinių garso šaltinių išdėstymu tiek iš kairės, tiek ir iš dešinės. Perėjimas atgal į „Dolby Digital“ pagerino garso pozicionavimo tikslumą, tačiau „Creative“ atliekamą paskirstymą vis tiek galima pavadinti labai sėkmingu, daug geresniu už tą patį „Dolby Pro Logic II“, kuris dažnai padaro garsą nenatūraliu ir prastai išveda garsą į užpakalines kolonėles. Taigi, jeigu dažnai žiūrite DivX filmus, naudodami savo PC, X–Fi erdvinis garsas jums labai pravers.

Taip pat CMSS 3D žada „erdvinį“ garsą tik per dvi kolonėles (antras režimas), tačiau šis rezultatas jau nebuvo toks įtikinamas. Aišku, gaunamas žymiai geresnis garsinis paveikslas negu stereo, bet jam dar labai toli iki 5.1/7.1 akustikos lygio. Toks apdorojimas



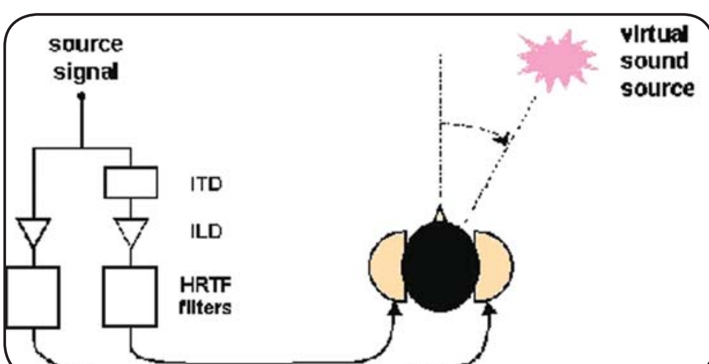
iš bėdos tiks tiems, kas turi tik dvi kolonėles, tačiau mes primygtinai patariame pereiti prie daugiakanalės sistemos.

AUSINĖS — ERDVĖ GALVOS VIDUJE

Trečiasis CMSS 3D režimas skirtas specialiai klausymuisi per ausines. Kaip žinia, tradicinės ausinės negali atkurti tikroviško garso. Ausinėse atrodo, kad garsas sklinda iš galvos centro ir retkarčiais iš viršaus, bet garsą apriboja kaukolė. CMSS 3D „Headphone" režimo dėka galėsite mėgautis trimačiu garsu ir per ausines. Skirtumas bus ne tik skirtingų garso šaltinių išdėstyme, bet ir „Creative" vadinamame „išplėtime" („externalization") — tikroviško garso scenos sukūrime.

Trumpai paaiškinkime garso šaltinių pozicionavimo principus ausinėse. Čia pasireiškia trys faktoriai: ITD (akustinis laiko skirtumas, „Interaural Time Difference"), ILD (akustinis lygių skirtumas, „Interaural Level Difference") ir HRTF filtrai, kurie perdaro garsą, pridėdami jam atspindžius ir lūžius, iššaukiamus jūsų kūnu, galva ir ausimis.

Stereo garsui CMSS 3D ištraukia iš įrašo supančios aplinkos garsus, siekiant suteikti vartotojui dalyvavimo veiksmo scenoje pojūtį. Didžiausią įspūdį šis efektas palieka filmuose ir žaidimuose. Nuo šiol ausinių jau negalima vadinti „bausme", kaip ankščiau.



ŽAIDIMAI IR 3D

„Creative" „arkliukas", be jokios abejonės, yra žaidimai; šios kompanijos kortos — pripažinti lyderiai šioje srityje. Tik jos palaiko naujausias EAX versijas, o jų garso procesoriai nuima didelę su garso apdorojimu susijusių apkrovimų dalį iš CPU, palikdami resursų maksimumą žaidimui. X–Fi pradeda naują žaidimų garso etapą savo skaičiavimų našumo ir praplėstų „virtualios tikrovės" funkcijų dėka. Naujas „Creative" kortų savybes „prastumia" Jonathan Wendel, garsus kiber sportininkas, pasaulyje žinomas kaip Fatality. Būtent taip pavadintos vienos naujausios „Creative" kortos, skirtos „hardcore" žaidėjams (žr. pirmąją medžiagos dalį).

Pasirodžius X–Fi serijai, „Creative" įvedė naują EAX 5.0 standartą, kuris sugeba „išduoti" 128 šaltinius 3D erdvėje su daugiakanaliu perėjimu. Be to, „MacroFX" technologija leidžia valdyti efektų artumą ir blokavimą. Šis standartas yra ankstyvoje kūrimo stadijoje, kadangi jis dar ne visiškai išnaudoja visas X–Fi kortų garso apdorojimo funkcijas, tačiau ateityje mūsų lauks žymūs pagerinimai. Kita technologija, EAX „Voice", leidžia apdoroti mikrofoną naudojančių žaidėjų balsus realiu laiku ir išvesti juos, įvertinant jų padėtį virtualioje žaidybinėje erdvėje. Ji užtikrina dar gilesnį pasinėrimą į virtualų pasaulį „multiplayer" režimuose.

Tose kortose, kurios gali sudominti „hardcore" žaidėjus („Fatality" FPS ir „Elite Pro" modeliai), „Creative" panaudojo X–RAM atminties išplėtimą. Ši specialios paskirties atmintis leidžia neeikvoti pagrindinės PC atminties garsui. Technologija sugeba papildyti žaidimus efektais, netrukdant procesoriaus našumui, arba padidinti našumą, naudojant suspaustą garsą, nes žaidimo eigoje nebus vykdomas jo išpakavimas. Savaime suprantama, kad X–RAM panaudojimas šiame etape yra „popierinis", ir mums dar teks išvysti, kaip žaidimų kūrėjai reaguos į šią technologiją. Būtinai pranešime jums, kai tik pirmas X–RAM optimizuotas žaidimas pasirodys rinkoje.

Mūsų atlikti testai (įprastiniuose žaidimuose) pademonstravo rezultatus, kurie prilygsta šiuolaikinėms „Audigy" („Audigy 2 ZS" ir „Audigy 4") kortoms. Garso kokybė dabar žymiai geresnė, ypač su ausinėmis, tačiau CPU apkrovimo mažinimo skirtumai visai nežymūs. Kad tuo įsitikintume, palyginome „Audigy 2 ZS" ir X–Fi optimizuotuose „Battlefield 2" ir „Doom 3" žaidimuose.

Testai buvo atliekami su „high–end" PC (AMD „Athlon" FX51 procesorius, 1 Gb 400 Mhz DDR atminties, ATi X800 XTPE grafinė korta). Geriausiu atveju pastebėjome 1 –2 fps padidėjimą „Battlefield 2" žaidime (1280x960, maksimalus detalizavimas, HQ garsas, EAX efektai įjungti), bet tik kai kuriose žaidimo vietose. „Doom 3" (1024x768, maksi-



malus detalizavimas) pagerinimas buvo toks pat silpnas. Be to, įprastos ir optimizuotos žaidimo versijos garso efektų kokybė skyrėsi labai mažai. Iš kitos pusės, nepamirškime, kad gauname galimybę naudoti „Crystalizer“, CMSS 3D ir erdvinį garsą ausinėse be kokio nors našumo sumažėjimo. Kad žaidimas galėtų gauti X–Fi teikiamų privalumų, jo garsas turi būti užprogramuotas, panaudojant „Open AL“; taip pat reikia specialių „draiverių“.

Šiuolaikiniuose žaidimuose, palyginus su „Audigy 2“, neverta laukti ypatingo kadrų dažnio prieaugio arba įspūdingesnio 5.1. Jeigu turite geras kolonėles, garsas bus pastebimai geresnis, tačiau nuo kėdės jūs nenukrisite. Kita vertus, naudojant ausines, skirtumas yra milžiniškas. Dabar kai kuriems vartotojams labiau patiks žaisti su ausinėmis, negu be jų, nes dalyvavimo žaidime efektas su ausinėmis yra geresnis nei su gerai išdėstytomis 5.1 kolonėlėmis. Taigi iki optimizuotų žaidimų pasirodymo šis X–Fi kortų pranašumas liks pats svariausias.

PRAKTINIS TESTAVIMAS

X–Fi suteikia tiek daug naujų galimybių, kad visas jas sunku pilnavertiškai įvertinti kelių dienų bėgyje. Daugelis iš jų reikalauja papildomo tyrinėjimo, ir po kurio laiko tai būtinai atliksime. O dabar atėjo metas atsakyti į svarbiausią klausimą: „Ar verta keisti savo esamą garso kortą į X–Fi?“

Taigi, jeigu jums svarbi garso atkūrimo kokybė, atsakymas yra vienareikšmis „taip“. Ši korta užtikrina puikius rezultatus daugelyje sričių, palyginus su kitais modeliais, kuriuos jau šiandien galima priskirti „senai kartai“. Tačiau čia egzistuoja neryški riba tarp kokybiško garso mėgėjų ir tų, kam jis nėra kritinis rodiklis.

Tam tikra prasme pranašumas, klausytojo gaunamas iš X–Fi kortos, priklauso nuo muzikinės klausos. Kai kurie vartotojai dėl to negalės įvertinti naujausios kartos kortų progreso. Būtent čia ir pasireiškia tokių sistemų dviprasmiškumas — jos labiau skiriasi techniniais rodikliais, negu gerai jaučiamu rezultatu. Jeigu vertintumėte tik funkcijų rinkinį, galite nustebti, iš kur tiek daug triukšmo dėl X–Fi. Tačiau bus apmaudu, jei praleisite puikias naujos kortos siūlomas galimybes.

Todėl žemiau mes pabandysime apibendrinti šios kortos siūlomus pranašumus skirtingose srityse.



MUZIKA

Aiškiai jaučiamas geresnis MP3 failų atkūrimas (net 192kb/s); turtingesnis ir įdomesnis bendras muzikos atkūrimas (su sąlyga, kad naudosite kokybiškas kolonėles); žymiai malonesnė skambesio kokybė ausinėse; geras erdvinis pozicionavimas daugiakanalėje akustikoje.

VIDEO

Įspūdingas erdvinis garsas stereo šaltiniams (DivX); geriausias daugiakanalio (Dolby Digital, DTS) garso atkūrimas su kokybiškomis 5.1 kolonėlėmis; puiki atkūrimo kokybė su ausinėmis.

ŽAIDIMAI

Geriausias garso atkūrimas su kokybiškomis 5.1 kolonėlėmis; puiki atkūrimo kokybė su ausinėmis.

IŠVADA

Išleisdama naują X–Fi kortų seriją, „Creative“ tikrai pradėjo XXI amžiaus garso epochą. Naujų kortų kokybė labai įtikinama. Jeigu jūs tikrai vertinate garso kokybę ir norite prisijungti prie pažangiausių jo atkūrimo technologijų, ši korta yra geriausias pasirinkimas, nepriklausomai nuo jūsų veiklos srities. Kalbant apie kainas, žinoma, kaip naujam produktui jos atitinkamai aukštesnės, nei dabartinės kartos, tačiau „ne kosminės“. Bazinė versija kainuoja apie 400 Lt. Ji suteiks jums visus šiame straipsnyje aprašytus privalumus ir tuo pat metu visai nežymiai palengvins jūsų piniginę.

Orientacinės „Creative X-Fi“ kortų kainos:

Xtreme Music – 400 Lt
Platinum – 600 Lt
Fatal1ty – 750 Lt
Elite Pro – 1000 Lt




DRAUGAS.LT
Klubo nario zona
El. paštas
Pokalbiai
Atvirukai
Horoskopai
Pasimatymas
WAP
Reklama
WWW.DRAUGAS.LT
PAŽINČIŲ PORTALAS
DAUGIAU KAIP
70 000
NORINČIŲ "ŽAISTI" !
WWW.DRAUGAS.LT
KOKYBIŠKIAUSIAS PAŽINČIŲ PORTALAS
reklama@draugas.lt

GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

GTA SA

Mad dog
Niekaip negaliu išgelbėti. Tik prasideda misija, ir jis nušoka.
Rigertas, Trakai

Šitoje misijoje tau teks pasistengti išlikti kuo arčiau paties Mad Dog. Pagriebk pikapą su dėžėmis ir pasistenk būti kuo arčiau savo draugo. Tau net nebūtina manevruoti, tiesiog greitėk ir stabdyk, nes nežinai, kada jis šoks. Kai jis atliks šuolį, tau reikia būti kuo arčiau. Jis praras pusę savo gyvybių, todėl teks kuo greičiau vežti jį ligoninę.

GTA SA

Trečia Z misija
Kaip ją pereiti?
Liudas, Skuodas

Jeigu kalbi apie „Zero" misijas, tai trečiojoje tau reikia prižiūrėti, kad mažytė žaislinė mašinėlė pasiektų pabaigą. Teks naudotis dėžėmis ir mediniais balkiais, norint sukurti kelią mažajai „žudikei". Viskas labai panašu, kaip „Lego" konstruktoriuje — tiesiog sudėliok viską į vietas ir būsi tikras, jog finalas bus toks, kokio norėjai.

NFSU

80 proc.
Perėjau 80 proc. ir nebeliko trasų. Ką daryti toliau?
Bernardas, Vilnius

Pabandyk atlikti keletą paprastų pasivažinėjimų arba palenktyniauk gatvėse — tai padės išjudinti žaidimo sistemą. Be to, galima pabandyti įsigyti naują automobilį arba jį pagražinti.



JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH

Uoloje
Niekaip neatidarau vartų. Kokia tvarka reikia sudėti tuos spalvotus akmenukus?
Deividas, Ukmergės raj.

Pradėsime nuo aukščiausiai dešinėje esančiojo ir toliau eisime pagal laikrodžio rodyklę:
01 – rudas ruonis ir švyturys
02 – mėlynas/žalias ruonis ir kablys virš kalnų
03 – žalias ruonis ir tūba molekulių fone
04 – pilkas ruonis ir krumpliaračių vaizdas
05 – auksinis ruonis su dalgiu
06 – tamsiai mėlynas ruonis su bangomis ir vėju
07 – oranžinis ruonis ir dramos kaukės
08 – šviesiai mėlynas ruonis ir debesys su žaibu
09 – purpurinis ruonis su adata, drabužiais ir mezginiu
10 – Purpurinis ruonis su kalnu
11 – geltonas ruonis su kviečiais
12 – raudonas ruonis su mama ir vaiku

RETURN TO THE MYSTERIOUS ISLAND

Kaip pasidaryti paraką? Kaip sutaisyti malūną? Kaip pasidaryti meškerę?
Arnoldas, Ukmergė

Paraką gali pasidaryti prie malūno iš sukietinto parako, t.y., tokios kietos medžiagos. Malūnas tau reikalingas tik tam, kad gamintų paraką — daugiau iš jo nieko naudingo nepeši. Norėdamas sutaisyti malūną, visų pirma turi prie jo prieiti, nes, kaip pamatysi, ten sulūžę laiptai. Teks eiti iki kranto ir susikauti su beždžionėmis dėl keleto medinių lentų, kurios ir padės sutaisyti priėjimą prie malūno. Norėdamas pasidaryti meškerę, paimk porą sausgyslių ir pridėk kokoso riešuto kevalą. Turėtum žinoti, kad meškerė neduoda ypatingai didelės naudos.



COMMANDOS 3

Vokiečių ambasada
Pavagiu dokumentus iš seifo ir nežinau, ką toliau daryti.
Rytis, Ukmergės raj.

Tiek vagis, tiek šnipas privalo palikti ambasadą ir eiti link vietos, kur jų laukia MI5 agentas.

GOTHIC 2

Nežinau, kaip nukauti drakonus.
Romas, Kaunas

Geriausiai naudoti specialų ginklą „Dragonslicer". Šis ginklas (80 damage/ 80
strength) randamas kelyje į „Sun Circle".

KAIP PEREITI „COLD FEAR"?

Paskutinė misija
Negaliu nugalėti boso. Jis mane visada užmuša.
Vytautas, Panevėžys

Be viso to, kad tau reikia nukauti šį bosą, tau dar būtina saugoti ir Ana gyvybę, todėl, kai tik prasideda žaidimas, bėk prie automato ir paleisk visą apkabą į savo varžovą. Priartėjus prie pusės šovinių apkabos, bosas staiga atsisuks ir smogs tau. Tada turi maždaug sekundę apsispręsti, į kurią pusę bėgsi. Atsimink, nebėk per toli, nes tau būtina išlikti kuo arčiau viduriuko. Be to, kai Ana baigs tvarkytis, pasikeis ir paties boso atakos (jis netgi paims tave į rankas). Štai tada ir smok lemiamą smūgį.

WORMS 3D

Plaice holder
Kai gaunu „girders", turiu juos būtinai kur nors padėti, todėl neužlipu į švyturį. Gal žinote ką daryti?
Tomas, Marijampolė

Tiesiog atsisakyk jų, paspausdamas B klavišą.

GTA: SAN ANDREAS

Kaip pereiti „GTA: San Andreas" misiją „Los Desperatos"? Niekaip nepavyksta į savo gaują užverbuoti narių!
dick borwin

Kad pasamdytumėt narius, reikia laikyti nuspaudus dešinį pelės klavišą (būti be ginklo), nusitaikyti į vieną iš savo draugelių ir paspausti G klavišą.

DUNGEON SIEGE2

Noriu paklausti, kaip patekti į Aman'lu miestą, nes niekaip neišsiaiškinu.
Eim@ntas Ulcinas

Reikia nusigauti iki Xeria šventyklos, nugalėti pirmo akto bosą ir tuomet, pakalbėjus su kapitonu Dathry, eiti į portalą, kuris nukels į Aman'lu.

ATSPĖK ŽAIDIMUS

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks pultelis „Logic 3 vairalazdė Pro Flight“. Praėjusio numerio nugalėtojas — Andrius Dobrovolskis iš Lentvario, jam atitenka „Logic 3 Rumblepad“.













PRIZAS

AGE OF EMPIRES III
Žaisdami spauskite [Enter] ir pokalbių lange veskite kodus:

10,000 monetų — Give me liberty or give me coin
10,000 maisto — Medium Rare Please
10,000 medžio — <censored>
10,000 patirties — Nova & Orion
100 kartų greitesnis rinkimas ir statybos— Speed always wins
Laimėti misiją — this is too hard
Išjungti karo rūką — X marks the spot
Mediocre Bombard namų mieste — Ya gotta make do with what ya got
Didelis raudonas sunkvežimis — truck tuck tuck tuck
Riebesni gyvūnai — A recent study indicated that 100% of herdables are obese

QUAKE 4
Žaisdami spauskite [Ctrl] + [Alt] + ~ ir konsolės lange veskite kodus:

Dievo režimas — god
Visi ginklai ir amunicija — give all
Pilna amunicija turimiems ginklams — give ammo
125 šarvų — give armor
Klasikinė versija — give doom95
100 sveikatos — give health
Visi raktai — give keys
BFG — give weapon_bfg
Grandininis pjūklas — give weapon_chainsaw
Kulkosvaidis — give weapon_machinegun
Plazmos ginklas — give weapon_plasmagun
Raketsvaidis — give weapon_rocketlauncher
Šratinis šautuvas — weapon_shotgun
Duoti nurodytą daiktą — give [pavadinimas]
Duoti žaidimo esybę — spawn
Duoti nurodytą modelį — spawn [pavadinimas]
Žaisti nurodytą žemėlapį— map game/ [pavadinimas]

F.E.A.R.
Žaisdami spauskite T (pokalbio klavišą). Žaidimas užšals, tačiau neužluš. Tuomet veskite kodus:

Dievo režimas — god
Nematomumas — notarget
Pilna amunicija — ammo
Visi ginklai — armor
Pilna sveikata — health
Pozicijos režimas — pos
Visi ginklai ir neribota amunicija — tears
Vaiduoklio režimas — poltergeist
Padidinti sveikatą ir refleksus — gear
Praleisti lygį — maphole
Ginklai, pilna amunicija, šarvai, sveikata — kfa
Duoti ginklą — gimmegun <pavadinimas>
Duoti amunicijos — gimmeammo <pavadinimas>
Žaidimo versija — build

NBA LIVE 06
Veskite kaip kodus:

2005-2006 Pacer namų uniforma — SDF786WSHW
2005-2006 Pacer svečiuose uniforma — PSDF90PPJN
Adidas A3 Garnett 3 bateliai — DRI239CZ49
S. Carter 3 bateliai — JZ3SCARTVY
T-Mac juodi bateliai — 258SHQW95B
T-Mac 5 balti bateliai — HGS83KP234P

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
Veskite kaip profilio vardą „2ndsquad“ ir atrakinsite visus lygius bei kodus „Nesibaigiančią amuniciją“, „Super būrį“ ir „Seną filmą“.
Kad prieitumėt prie kitų kodų, reikia redaguoti žaidimo failą, pasidarykite kopiją.
Su „notepad“ atsidarykite failą „bia.ini“ žaidimo „system“ kataloge. Ieškokite eilutės [Engine.GameInfo], tada įveskite šią eilutę po ja:
bCheatsEnabled=True
Tuomet suraskite [Engine.Console] eilutę ir pakeiskite eilutes:
ConsoleKey=0 į ConsoleKey=192
Šį pakeitimą reikės kartoti kaskart žaidžiant
Tuomet žaisdami žaidimą spauskite ~ ir atidarysite konsolės langą, kur veskite kodus.

Dievo režimas — god
Dievo režimas būriui — supersquad
Skrydžio režimas — fly
Išjungti skrydžio ir vaiduoklio režimą — walk
Vaiduoklio režimas — ghost
Visi ginklai — allweapons
Papildoma amunicija — allammo
Nematomumas — invisible [0 or 1]
Užmušti visus — killall
Visi daiktai — loaded
Išimti visus daiktus — unloaded
Seno filmo režimas — oldmovie
Aklas DI — blindai [0 ar 1]
Kurčias DI — deafai [0 ar 1]
Akli priešai — blindenemies [0 ar1]
Kurti priešai — deafenemies [0 ar 1]
Žemėlapio pasirinkimas — loadspmap [pavadinimas]
Duoti daiktą — summon [pavadinimas]

EARTH 2160
Žaisdami spauskite [Enter], tuomet į konsolės langą veskite cheats_2160 ir spauskite [Enter]. Tada veskite kodus.

Pridėti patirties pasirinktiems daliniams* — addexperiencepoints <skaičius>
Pridėti resursų* — addmoney <number>
Nustatyti lygį pasirinktiems daliniams* — setexperiencelevel <1-8>
Nustatyti patirties taškus pasirinktiems daliniams* — setexperiencepoints <number>
Pagydyti pasirinktus dalinius — heal
Pabaigti visus tyrimus — researchall
Užmušti pasirinktus dalinius — kill
Pilnas žemėlapis — resetfog
Nustatyti žaidimo greitį — gamerate <1-100>
Nustatyti žaidimo laiką (mažiau nei 66 yra naktis) — time <1-200>

* prieš naudojant kodą liepkite pilotams išlipti iš aparatų, tuomet vėl įlaipinkite.

FAHRENHEIT
Įveskite „J8OL14FD“ kaip vardą ir atrakinsite visus lygius ir epizodus.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

LAPKRITIS

Žaidimas	Žanras
15 GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR	STRATEGIJA
16 ETROM: THE ASTRAL ESSENCE	RPG
17 KING KONG	VEIKSMO
18 GUN	VEIKSMO
18 LAW & ORDER: CRIMINAL INTENT	NUOTYKIŲ
18 SHREK SUPERSLAM	MUŠTYNĖS
18 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LIGHTS, CAMERA, PANTS!	NUOTYKIŲ
25 ADVENT RISING	VEIKSMO
25 BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES	FPS
25 CRAZY FROG RACER	LENKTYNĖS
25 NEED FOR SPEED MOST WANTED	LENKTYNĖS
25 RUGBY CHALLENGE 2006	SPORTAS
25 THE CHRONICLES OF NARNIA	NUOTYKIŲ
25 THE MATRIX: PATH OF NEO	VEIKSMO

GRUODIS

Žaidimas	Žanras
02 SKI RACING 2006	SPORTAS
08 SUPER RUGBY LEAGUE 2	SPORTAS
09 DYNASTY WARRIORS 4 HYPER	VEIKSMO
09 PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES	VEIKSMO

GNT TOP 10

1 THE SIMS 2
2 THE SIMS 2 NIGHTLIFE
3 THE SIMS 2 UNIVERSITY
4 WORLD OF WARCRAFT
5 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
6 BATTLEFIELD VIETNAM
7 BLACK AND WHITE 2
8 DIABLO 2
9 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION
10 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

LAPKRITIS

17 THE SIMS 2 CHRISTMAS PARTY PACK
18 SHREK: SUPER SLAM
24 BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES
24 NEED FOR SPEED MOST WANTED
25 HALF-LIFE 1 ANTHOLOGY

GRUODIS

01 LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH CLASSICS
30 DREAMWORKS: ACTION PACK



TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1 AGE OF EMPIRES 3
2 FOOTBALL MANAGER 2006
3 CALL OF DUTY 2
4 CIVILIZATION IV
5 THE MOVIES
6 THE SIMS 2: NIGHTLIFE
7 STAR WARS: BATTLEFRONT 2
8 THE SIMS 2
9 HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
10 QUAKE 4

SKAITYTOJŲ TOP 15

1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
2. HALF-LIFE 2
3. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
4. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
5. NBA LIVE 2005
6. STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS
7. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
8. COUNTER STRIKE 1.6
9. DOOM 3
10. QUAKE 3
11. BATTLEFIELD 2
12. THE SIMS 2
13. SPLINTER CELL: PANDORA TOMOROW
14. LINEAGE II
15. STRONGHOLD: CRUSADER



HARIS POTERIS IR UGNIES TAURĖ

„HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE“ JAV, 2005
REŽISIERIUS: MIKE NEWELL
AKTORIAI: DANIEL RADCLIFFE, RUPERT GRINT, EMMA WATSON

Tuoj prasidės dar viena džiaugsmingai šventinė ir magiška Hario Poterio euforija. Ketvirtosios (ir, kaip reikėtų tikėtis, paskutinės su dabartiniais aktoriais) filmo serijos „Ugnies taurė“ premjeros jau ką tik praūžė pro didžiuosius JAV miestus, o Lietuvoje jo sulauksime visai netrukus.

Ketvirtojoje serijoje Harį pasitinkame sunerimusį — jo įgimtą randą ant kaktos pradeda skaudėti; galbūt jis net sukelia paslaptingas vizijas. Tiesa, šį nerimą greitai užgožia kelionė į Hogvartsą, į Burtininkų mokyklą, kur Haris su draugais pradės jau ketvirtuosius magiškų studijų metus. Susitikęs su savo neišskiriamais draugais Hermione ir Ronu, Haris netrukus susipažįsta su dar vienu „Gynybos prieš tamsiuosius menus“ mokytoju Mad–Eye Moody, buvusiu tamsiųjų burtininkų gaudytoju, sutikusiu pasidalinti patirtimi su jaunaisiais mokiniais. Dar Haris, be abejonės, patenka į jaunųjų burtininkų komandą, kuri turi atstovauti mokyklai „Tri–Wizard“ turnyre. Šio prestižinio turnyro, kurio metu kaip įmanoma geriau reikia atlikti tris magiškas užduotis, nugalėtojas gauna taurę, tūkstančio galionų prizą ir tarptautinės burtininkų bendruomenės pripažinimą.

Bandydamas suspėti atlikti savo mokyklos darbus, bendrauti su draugais ir ruoštis šiam turnyrui, jau nekalbant apie ir toliau besitęsiančius nemalonius santykius su profesoriumi Sneipu, Haris nė nesusivokia, kad pats baisiausias pasaulio burtininkas, Lordas Voldemortas, su nekantrumu laukia, kol Haris sugebės laimėti „Tri–Wizard“ trofėjų ir taip sugrąžins piktajam burtininkui galias...

Naujausią Hario Poterio filmą lydės ir to paties pavadinimo žaidimas, skirtas visoms dabartinėms konsolėms ir PC. Žaidimas pasirodo dar anksčiau nei filmas — lapkričio viduryje, tad nekantraujantieji jau tuoj pat galės pasinerti į naujus Hario Poterio ir jo draugų nuotykius.

„Haris Poteris ir ugnies taurė“ Lietuvos kino teatruose nuo gruodžio 2 dienos.



KONKURSAS!

Atsakyk į tris klausimus ir laimėk pakvietimą į filmą „Haris Poteris ir ugnies taurė“!

Klausimai:

1. Kas filme „Haris Poteris ir ugnies taurė“ atlieka Sirijaus Juodojo vaidmenį?
A Alan Rickman
B David Thewlis
C Gary Oldman

2. Koks yra pirmosios mergaitės, kurią Haris Poteris pakviečia į Kalėdų balių, vardas?
A Hermiona Įkyrėlė
B Čo Čang
C Fler Delakur

3. Su kokia būtybe susiduria Haris Poteris pirmojoje Burtų trikovės turnyro užduotyje?
A Trigalviu šunimi
B Drakonu
C Gyvate

Atsakymus siųsk SMS numeriu 1656, rashyk PCK (tarpas), savo vardą, pavardę ir adresą, teisingo atsakymo skaičių ir raidelę, pavyzdžiui:
PCK Ricardas Jascemskas 1A 2B 3C

Burtų keliu atrinksime tris nugalėtojus ir išsiųsime pakvietimus. Atsakymus galima rašyti ir žurnalo kupone ar siųsti paštu, bet tik iki filmo starto dienos!

STEBUKLŲ METAS su one

extremely mobile

GEM JAM — KALĖDŲ ŽAIDIMAS





PARSISIŲSK! KODAS 74649622

Kaina 7 Lt

Surink tris vienodus blokelius į vertikalią, horizontalią ar įstrižą eilę. Šiame Kalėdų žaidime vietoj įprastų blokelių eiles dėliosi iš Kalėdų žaisliukų, žvaigždžių ir varpelių. Taip pat taves lauks ir specialūs prizai – blokeliai su staigmenomis!

NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7610

UŽSAKYK VOKALINĘ MELODIJĄ!

KALĖDŲ SENELIO SKAMBUTIS

132509622

Melodija	Kodas
Skambina! Dziin! Dziin!	167719622
Skambina žmona: Brangusis, pakelk ragelį!	132229622
Snieguolės skambutis	132519622
Zvonok bratanu: Koroche, tema takaya...	153119622
Rammstein: Du Hast	127019622
We Wish You A Merry Christmas	128859622
Usher: Yeah!	127069622

KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ — 5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS paslauga. Ši paslauga galima **Omnitel**, **Bitės GSM** ir **Tele2** klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus.

Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos kodu į numerį **1318**.

SAMSUNG C100, C200, C210, C230, D500, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730 **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6170, 6230, 6260, 7260, 7270, 7280, 7610 **SIEMENS** C65, SL65 **SONY ERICSSON** K700i, W800

ŽAIDIMAI

Kodas: 177749622



Antrojo pasaulinio karo dienos. Kraują liejantis karas Afrikoje. Desantininkas turi būti pasiruošęs bet kokiam kariniam veiksmui.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6260, 6610, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: 181859622



Nuostabus lenktynių žaidimas varžantis kupranugariams neįprasta sniego trasa.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7610 **SONY ERICSSON** K300i, T630

Kodas: 174609622



Greitosios pagalbos automobilių varžybos. Svarbiausia greičiau kitų atvykti reikiamu adresu ir sugrįžti į ligoninę, kol pacientas gyvas.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260 **SONY ERICSSON** K300i, T610, T630

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su žaidimo už **10 Lt** kodu siųskite į **1344**. Žinutę su žaidimo už **7 Lt** kodu siųskite į **1345**.

2005 METŲ TOP MELODIJOS

JINGLE BELL ROCK

Monomelodija 34079622 Polifoninė 34079622p

2005 METŲ TOP MELODIJOS	MONO	POLY
Žilvinas Žvagulis: Faina	151279622	151279622p
Vilija: Spjaudau ir gaudau	176649622	176649622p
Crazy Frog: Axel F	165259622	165259622p
Kardiofonas: Kalėdų eglutė	130719622	130719622p
Iš serialo "Brigada"	34149622	34149622p
Dragon Ball Z: Cha La Head Cha La	141019622	141019622p
Tele2: Paplepėkim	166879622	166879622p
O-Zone: Despire Tine	117469622	117469622p
Ruslana: Wild Dances	106269622	106269622p
Silent Night	34109622	34109622p
Akon: Lonely	156809622	156809622p
Linas ir Simona: Albino laiškas	160009622	160009622p
T.Augulis ir J.Miliauskaitė: Kalėdų naktį tylią	130689622	130689622p
Mokinukės: Pažadai	111249622	111249622p
Vudis: Kaip du kart du	176659622	176659622p
Dragon Ball: Makafushigi Adventure	104379622	104379622p
Shakira: La Tortura	165109622	165109622p
ATB: Ecstasy	123549622	123549622p
In Culto: Boogaloo	173019622	173019622p
Taja: Angelas baltas	43039622	43039622p
Andrius: Mes vyrai	176279622	176279622p
George Michael: Last christmas	1469622	1469622p
Aventura: Cuando Volveras	111359622	111359622p
O-Zone: Dragostea Din Tei	107479622	107479622p
Rytis Cicinas: Lietaus Dukra	107579622	107579622p
Black Eyed Peas: Let's Get It Started	115439622	115439622p
We Wish You A Merry Christmas	10379622	10379622p
Bomfunk MC's: Freestyler	3689622	3689622p
Scooter: No Fate	173219622	173219622p
Denzel: Pump it up	107449622	107449622p
Rammstein: Amerika	128349622	128349622p
James Brown: I Feel Good	83139622	83139622p
Delfinai: Neišeik	133479622	133479622p
Tabu: Jausmas	158879622	158879622p

SPALVOTI ATVIRUKAI

182649622	181019622	181309622	86729622	127369622	182669622	71069622
	136069622	181249622	177569622	88869622	158619622	124079622

KAD GAUTUMĖTE SPALVOTĄ ATVIRUKĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia telefono **GPRS** paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su spalvoto atviruko kodu nusiųskite į numerį **1323**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite spalvotą atviruką.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650
SIEMENS A60, A65, A75, AX75, C60, CF75, M55, MC60, C65, S55, SL55, SL65 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, T610, T630, W800
SAMSUNG C200, C210, C230, D500, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X620, X640, E300, E330, E630, E700, E710, E730, E760, E800, E820, P510

SIURPRIZAS!

KIEKVIENĄ KARTĄ NAUJAS!

3809622	LOGOTIPAS SIURPRIZAS
3829622	ATVIRUKAS SIURPRIZAS
3819622	MONOMELODIJA SIURPRIZAS

VALYMO PRIEMONĖ TELEFONO EKRANUI!

Nusiųsk kodą **63009622** į numerį **1322**

Tu gausi **TUŠČIĄ LOGOTIPĄ**

Dėmesio! Tik **NOKIA** telefonams

Kaina 1.95 Lt

LOGOTIPAI

75469622	182179622	182079622	41319622
37259622	182289622	182109622	15489622
75489622	59622	175809622	116719622
10489622	176819622	183549622	180209622

ATVIRUKAI

86349622	182559622	182449622
86039622	72679622	131379622
71689622	75359622	73039622
131429622	11029622	180749622
177279622	174409622	164619622
86549622	64879622	61609622

LINKSMOS DOVANOS!

182539622 · 174596622 · 175369622 · 131419622 · 182429622

Kalėdų Senelis tau paliko linksmų **atvirukų**. Patikrink dovanas - siųsk jų kodus į numerį **1322**. **SIEMENS** tel. po kodo pridėk raidę **S** (pvz., 86549622s XXXXXXX).

SIUNTINUKAS DRAUGUI Išsirink paslaugą (išskyrus žaidimus ir logotipus). Po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo telefono numerį (pvz., 1709622 XXXXXXX). Perskaityk pasirinktos paslaugos instrukciją. Įsitikink, ar ji tinka draugo telefonui.

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ AR ATVIRUKĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. **SIEMENS** telefonams prie kdo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 2600, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510, 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6020, 6021, 6030, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 7270, 7280 (tik atvirukai), 7610, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, A75, AX75, C55, C60, C65, CX75, CXV70, M55, M75, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, C210, C230 (tik logotipai), E720 (tik atvirukai), X120, X450, X480, P730 **SONY ERICSSON** Tik atvirukai: J300i, K300i, K700i, W800

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su kodu (pvz., 3689622p) siųskite į numerį **1323**.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7610, 7650 **SIEMENS** A60, A65, AX75, C60, C55, C65, C75, CX65, CX75, CFX65, CF75, CXV70, M55, M65, M75, MC60, S55, SL55, SL65, S65 **SAMSUNG** C100, C110, C200, C210, C230, D500, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, T610, T630, W800

KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.

SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

KAIP AKTYVUOTI GPRS?

Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6020, 6021, 6230, 7260, 7270, 7280) arba **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110, E720, E730, D500, X620) nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322** (kaina 1,95 Lt).

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP’ui):

ATSAKYMAS Į „ATSPĖK ŽAIDIMĄ“ KONKURSĄ:

Geriausias 2005-ųjų žaidimas:

Atsakymas į Hario Poterio konkursą:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Pirkčiau PC CD „Fate“, „Serious Sam 2“. Tik iš jonaviečių. Tel.: (612) 84156, Tadas, Jonava

Parduodu „Game Boy Advance SP“. Kaina – 300 Lt. Pridėsiu du žaidimus. Tel.: (686) 16702, Bernardas, Vilnius

Visi žaiskit „Line age 2“ bei „Chronicle 3 rise of darkness“. Atsisiųsti galite iš www.lineage2.lt arba iš www.battlefordown.net. Edgaras.

Parduodu žaidimus: „Battlefield 2“, „Spele force: the order of dowo“, „Tony Hawk‘s Underground 2“. Tel.: (631) 66728, Adomas, Klaipėda

Aplankykit wap svetainę http://libase.666.lt. Rytis, Ukmergės raj.

Pirkčiau gerus RPG žaidimus arba keisčiausi jais. Tik kauniečiams. Tel.: (651) 53623, Romas, Kaunas

Perku ir parduodu žaidimus. Tel.: (601) 88370, Karolis, Utena

Parduodu kompiuterį: 1800 MHz, 60 GB, 64 MB vaizdo korta, 256 MB RAM ir t.t. Jeigu susidomėjai, skambink. Tel.: (639) 17070, Karolis, Utena.

Parduodu įvairius žaidimus panevėžiečiams. Tel.: (630) 69395, Andrius, Panevėžys

Parduodu GTA: SA, GTA: VC, GTA3, GTA2, „Harry Potter 2“ ir 3 dalis. Tik panevėžiečiams. Tel.: (630) 69395, Andrius, Panevėžys

Turiu 600 filmų ir 400 žaidimų. Galiu keistis arba parduoti. Tik vilniečiams. Tel.: (676) 25008, e–paštas: a.lovcik@mail.ru, Aleksej, Vilnius

Keisčiau arba pirkčiau ,,The punicher“ ir ,,Splinter cell chaos theory“ į ,,Sim City 4 rush hour“ ir ,,IL–2 Sturmovik“. Turiu ir daugiau žaidimų, kuriuos galėčiau mainyti. Aš gyvenu Vilniuje. Jeigu kas turite L-A-B-A-S kortelę, rašykite man numeriu: +37063714512. Galite skambinti ir į namus: pirmadieniais, trečiadieniais, penktadieniais ir savaitgaliais numeriu: 2307357. Mano el–paštas: Gytis@e-garfield.com

Pirkčiau žaidimą „Warzone 2100“ (neiškarpytą, t.y., su visais intarpais. Užima 2CD) Siūlyti tik angliškas versijas.
Pasiūlymus siųsti adresu: Khadgar@omni.lt

Parduodu mažai naudotą pc vairą „Logitech formula force gp racing wheel“ (usb jungtis,vairas vibruoja, raudonos spalvos). Kaina 190 lt. Skambinti telefonu: +37067253828 arba
rašyti e– paštu: orc@turbodsl.lt



EXPERT CLUB

QUAKE 4 PRIEŠAI

LENGVAI NUKAUNAMI KARIAI

Dažniausiai pasitaikantys priešai gali būti ginkluoti automatu ar šratiniu šautuvu. Jie gan silpni, tačiau pastebėsite, kad labai judrūs ir gali atsidurti jums už nugaros. Juos nukauti galima iš bet kokio ginklo.

SUNKIAU ĮVEIKIAMI KARIAI

Tokie patys vyrukai, tik ginkluoti rimtesniais ginklais — vinių ginklų („Nail Gun“) ir granatsvaidžiu, kuriuos keičia, priklausomai nuo atstumo iki jūsų. Jie, be abejo, kietesni už pirmuosius priešus, tačiau taip pat nesunkiai įveikiami automatu ar šratiniu šautuvu. Antroje žaidimo dalyje sutiksite daug stipresnių karių su greitais „hyperblaster‘iais“ ir galingais „Rail“ ginklais, tad prireiks atsargumo ir taktikos. Labai įdomu ir veiksminga juos nukauti „Rail“ ginklu.

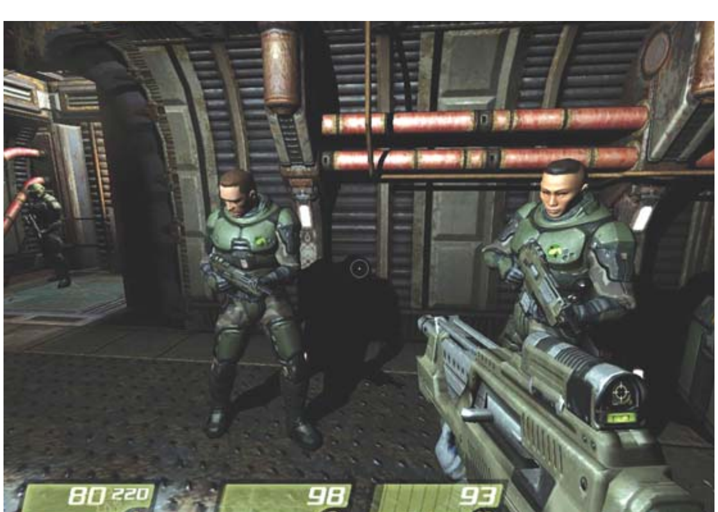


ŽVĖRYS

Į žmones tikrai nepanašūs, masyvūs strogų kariai, kurie atsiranda lyg iš niekur ir didžiuliu greičiu bei svoriu puola jus. Reikia kuo skubiau atsitraukinėti, o geriausia į juos šaudyti iš šratinio šautuvo.

DIDŽIULIAI VORAI

Dideli, mechaniniai, vorus primenantys aparatai, su kuriais kelis kartus susiduriate, būdami kokioje transporto priemonėje. Jie šaudo iš sekančių raketų ir kulkosvaidžių. Geriausia susirasti kokią saugesnę vietą po priedanga, kad bent dalis raketų nepasiektų jūsų, ir tuomet šauti savo sekančiomis raketomis, kurios turėtų nusitaikyti į jų generatorius gale arba į kojas. Nesivelkite į artimą kovą ir būtinai nušaukite atskrendančias raketas.



IŠMETAMAS BOKŠTELIS

Valdant transporto priemonę, iš viršaus numetami bokšteliai, kurie šaudo iš kulkosvaidžių. Jie gan silpni, tad tiesiog paleiskite automato seriją ir susprogdinkite juos, kai tik pamatysite.

PRITVIRTINTI BOKŠTELIAI

Gali šaudyti raketomis ir kulkosvaidžiais. Pavojingiausi, be abejo, raketiniai. Kaip ir kovojant su vorais, nušaukite atskrendančias raketas (radaras parodo, iš kurios pusės, jei patys nespėjate pamatyti) ir sunaikinkite bokštelius.

SKRAIDYKLĖS

Skraidančios mašinos, išmetančios mobilius, riedančius bokštelius. Turi kulkosvaidį ir raketas. Tiesiog su kulkosvaidžiu išsprogdinkite juos danguje. Išmetę rutulius, taip pat nesunkiai sušaudysite.

ORO SARGYBINIAI

Sklandantys ore priešai, kuriuos gan nesunku nukauti, tačiau jų ginklai turi išties didelį ugnies kiekį.

SUNKIEJI ORO SARGYBINIAI

Didžiuliai skraidantys biorobotai, kuriuos beveik visuomet sutinkame lauke. Jie šaudo raketomis ir kulkosvaidžiais, o blogiausia yra tai, kad gali sugerti labai daug žalos. Leiskite raketas ar kulkosvaidžius, kai būsite transporto priemonėje. Atminkite, kai teks kovoti antroje žaidimo dalyje, naudingas yra žaibo ginklas, jei tik sugebėsite prieiti pakankamai arti. Nukovus bent vieną, antrąjį rizikuojant galima nukauti šratiniu šautuvu — šis ginklas gan greitai pribaigs net ir šį priešą.

GLADIATORIAI

Didžiuliai priešai, kurie buvo pavaizduoti pačiame pirmame išplatintame „Quake IV“ piešinyje. Turi „Rail“ ginklą, kulkosvaidį ir skydą. Jie gan kieti, tačiau nėra neįkandami, jei žinote, kaip su jais elgtis. Galite bandyti sunaikinti „Rail“ ginklą ant jo peties ir tuomet šauti į galvą arba atakuoti, kai priešas atsidengs. Jei jau turite „Nail“ ginklą — tai geriausia išeitis, mat skydas jo neatmu-

ša. Taip pat, jei gladiatorius stovi toliau, ir yra kur prisidengti, verta jį apmėtyti iš granatsvaidžio.

VINIŲ KARYS

Net nežinome, kaip juos pavadinti. Savo dydžiu panašūs į gladiatorius. Šie vyrukai naudoja „Nail“ ginklą su sekančiais vinimis, taip pat gali paleisti vieną didžiulį energijos pliūpsnį bei staigiai pulti ir duoti labai daug žalos darantį smūgį. Taip pat jis pats gali priimti labai daug žalos, tad nepagailėkite kelių raketų, o jam priartėjus, pribaikite šratiniu šautuvu.

SKRAIDANTYS DAKTARAI

Skraidantys, iš žmonių kūnų padaryti aparatai, kurie į jus taikosi įvairiais chirurginiais peiliais, taip pat šauna iš kažkokių atliekų, kurios užnuodija ir kurį laiką daro žalą, taigi nukaukite juos kuo greičiau (tiks bet koks rimtesnis ginklas), kad jie jūsų nespėtų apsupti ir užnuodyti.

DURTUVAI

Seni geri priešai su aštriais ašmenimis vietoje vienos rankos ir kalantys elektros iškrovas. Pasiutusiai greiti, stiprūs ir skausmingi. Geriausia, žinoma, stengtis jų neprisileisti ir nukauti iš kuo toliau — taip nepateksite į elektros lauką. Jei lauką paleido arti, galima pašokti ir bent šiek tiek išvengti žalos, tačiau nuo ašmenų atakos apsisaugojimo jau nėra, tad prisileisti jų arti tiesiog negalima.

ZOMBIAI

Silpni padarai nuotekų lygyje. Užmuškite, kol nepaleido nuodų ir kol nepriartėjo. Yra zombių ir su ginklais, tačiau jie niekuo neypatingi.

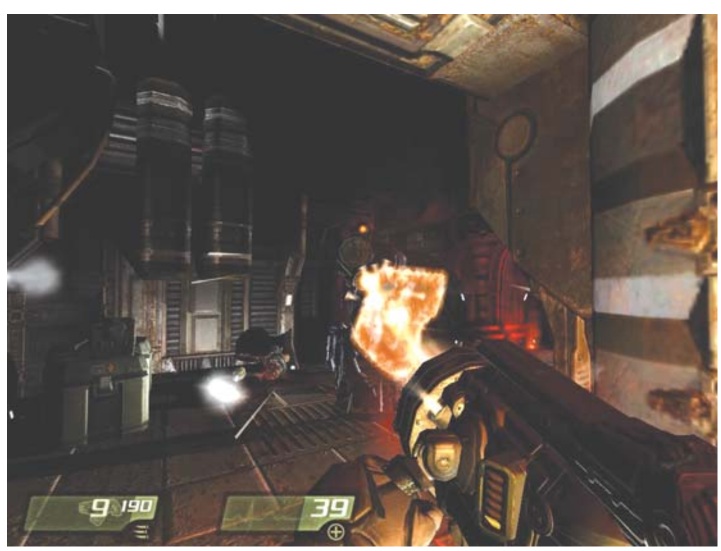
„ŠUNYS“

Kelis kartus sutiksite ir į šunis panašius keturkojus padarus. Patys jie jokios žalos nepadaro, tačiau išmeta keturias kapsules, iš kurių teleportuojasi po priešą (durtuvą, žvėrį ir pan). Taigi, tik išvydę šunį, staigiai leiskite kokio nors galingo ginklo ataką, kol jis nespėjo išmesti kapsulių.

ARACHNIDAI

Nors dideli ir kraupūs, iš tiesų šie vabalus primenantys priešai nėra tokie stiprūs. Užteks ir rimtesnės „Nail“ ginklo serijos.







SKLANDANČIOS MERGINOS

Iš specialių „sarkofagų“ sienose išlendančios merginos, kurios sklando ore, šaudo raketomis ir moka teleportuotis. Nukauti nesunku, nes apie pasirodymą galima nuspėti iš gan lėtai atsiveriančio sarkofago. Jei nespėjote, kol mergina „išsiskleis“, kalkite į ją kulkosvaidžiu ar kitu „kietu“ ginklu, o jei ji vis dėlto teleportuosis, dairykitės aplink, nes ji atsiranda kur nors visai šalia.

UGNIASVAIDŽIAI

Stiprūs priešai, padegantys viską pakeliui. Negalima kovoti artimoje kovoje, tad reikia naudotis galingiausiais tolimais ginklais (geriausia „Rail“) arba, jei turite daug materijos, juodosios skylės ginklu.

BOSAI

MAKRON

Pirmą kartą susitikę su Makron, jo įveikti negalėsite. Turite kaip įmanydami vengti jo atakų ir sugebėti jam padaryti tam tikrą kiekį žalos. Pasislėpkite už vamzdžių tolimame kambario kampe, ir taip pavojų kels tik boso mėtomos granatos — jei pririedės, pasislinkite į kurią nors pusę ir vėl grįžkite už kolonos. Kai tik įmanoma, šaudykite per kolonų tarpą į Makron galingiausiais ginklais. Kai padarysite pakankamai žalos, jis paleis didžiulę ataką ir numes jus į kitą lygį.

VOSS

Gan sunki ir varginanti kova. Vosas turi žaibo ginklą, sekančių raketų paleidėją, juodosios skylės generatorių ir teleportacijos įtaisą, į pagalbą iškviečiantį nemažai strogų karių. Išvengti boso atakų nėra lengva. Paleidę raketas, pabandykite užbėgti už kampo šalia Voso. Pabėgti nuo juodosios skylės atakos sudėtingiau. Nieko tokio nepadarysite, tiesiog laikykitės kuo atokiau nuo rutulio centro — taip gausite mažiau žalos.

Vosas taip pat turi apsauginį apvalkalą, kuris neleidžia padaryti žalos jo sveikatai ir gali pasikrauti nuo elektros įrenginių kambariuose. Bus trys tokie pasikrovimai, taigi reikės tris kartus sunaikinti jo apsauginį skydą, kad „prisikastumėte“ iki sveikatos. Prieš kiekvieną pasikrovimą, Vosas paleis krūvą priešų, kad netrukdytumėt jam pasikrauti. Laimei, vietovėje, atsidarius antroms ir trečioms durims, yra sveikatos paketų ir amunicijos, tad žalos išgyventi bus lengviau.

Iš esmės schema yra tokia: pulkite Vosą, kol nusiims jo skydas (gerai tinka žaibo ginklas), nužudykite visus iškviestus priešus, kol jis regeneruoja skydą, ir tuomet vėl naikinkite jo skydą. Kai jis nebeturės kur pasikrauti, paleiskite turimus galingiausius ginklus (raketos turėtų puikiai tikti) ir pribaigsite bosą.

TOWER GUARDIAN

Nors jis ir didžiulis, kova su bokšto sargybiniu nėra tokia jau baisi, mat vyksta atviroje vietoje, be to, jis neturi jokių galimy-

bių prisidengti nuo atakų, tad į bosą galite šaudyti nuolat. Nuo jo reikia laikytis atokiai. Be abejo, geriausiai jį atakuoti su juodosios materijos ginklu. Jei neužteks materijos (galima pasirankioti teritorijoje), taikykitės „Rail“ ginklu, o jei priartėsite, tai ir su vinių ginklu ar raketomis, kai jis nutūps ant žemės.

Kova vyksta keliomis fazėmis. Pirmoje Guardian nusileis ant žemės ir naudos dvi savo atakas — energijos spindulius iš vienos ir galingą raketą iš kitos rankos. Stenkitės, kad tarp jūsų būtų kokia nors didesnė konstrukcija, ir pasiruošę šaudykite iš juodosios materijos. Nors atakos ir praeis kiaurai priešą, jis neteks dalies gyvybės.

Pabuvęs ant žemės, Guardian vėliau pakils ir bandys jus atakuoti iš oro. Laikykitės atokiai, venkite jo atakų ir naudokite „Rail“ ginklą, o jei esate tikri, kad pataikysite —juodos materijos ginklą. Po kurio laiko priešas nustos šaudyti ir pabandys priskristi prie jūsų bei sudeginti ugnimi, taigi turėsite labai daug pabėgioti. Paskutinėje fazėje jis paleis seriją raketų, kurių sunku išvengti, tačiau jos skrenda tiesiai, tad raskite švarią liniją, kuria galėtumėte prabėgti, kai priešas jas paleis. Kai tik turėsite progą, šaudykite į Guardian iš visko, ką turite, ir jį galiausiai nudėsite.

MAKRON 2

Susitikę antrą kartą žaidimo pabaigoje, jau turėsite jį nukauti. Tai atlikti nėra sunku, jei turite pakankamą arsenalą. Leiskite juodos materijos atakas, o kai jos krausis, slėpkitės už kolonos. Pirmoji jo forma neturi daug gyvybės.

„Nukovus“ Makroną, jo viršutinė kūno dalis atsiskirs ir pasikraus iš juodosios materijos generatorių. Tolimesnė kovos taktika nesiskiria, tiesiog leiskite galingiausias atakas. Bosas karts nuo karto „pasikraus“ gyvybę, tačiau jis neturi skydų, tad ir toliau atakuokite jį juodąja materija bei kitais ginklais, kol galiausiai nudėsite.

THE NEXUS

Galutinis žaidimo tikslas — Nexus šerdis. Kartu su ja iš visų pusių pasipils įvairūs galingi priešai. Jų nepulkite, o kiek įmanoma venkite, nes taikinys yra pati šerdis. Ją saugo skydas, kurį generuoja virš jos esantis skleistuvas. Šaudykite į jį (nors greičiausiai nuima žaibo ginklas), ir galiausiai skydas nuo šerdies kelioms sekundėms nusiims. Tuomet atakuokite galingiausiais ginklais tiesiai į šerdį. Taip teks kartoti keletą kartų, kol galiausiai sunaikinsite Nexus.



F.E.A.R. GIDAS

KOVOS

Kautynės F.E.A.R. žaidime yra nuožmios ir mirtinos. Čia negalėsite tiesiog lėkti akis išdegę ir pyškinti visus iš eilės. Tenka judėti gan lėtai, landžioti iš už kampų ir lankstytis, norint išvysti, kas vyksta toliau, o ne stačia galva šokti į priešų būrį. Jei norite kuo ilgiau išlikti gyvi, patartume laikytis šių pagrindinių taisyklių.

Pritūpkite ir lankstykitės — kuo mažiau priešas jus matys, tuo didesnis šansas išlikti sveikam ir gyvam. Stenkitės pasislėpti už kampų ar už priedangų. Sėlinimas už dėžių ar kitų baldų taip pat padės išvengti priešų dėmesio.

Taikykitės į galvą, kadangi priešai daug lengviau nukaunami „headšotais", tad jei tik matote galvą, kalkite tiesiai į ją.

Užtaisinėkite. Kaskart nukovę priešą ar jų būrelį, užtaisykite ginklą. Jei ginklas baigia išeikvoti amuniciją, pakeiskite jį kitu, nors ir silpnesniu. Amunicijos žaidime nėra labai daug, tad svarbu turėti nors ir silpnesnį, tačiau turintį pakankamai šovinių ginklą.

Sėlinkite, kadangi priešai žūva nuo vieno artimo smūgio. Jei įeinant į kambarį priešas į jus nežiūri, būtinai tuo pasinaudokite.

Spęskite spąstus — jei žinote, kad priešai juda link jūsų, pasinaudokite savo sprogmenimis ir sunkiąja artilerija. Spąstai užtikrins, kad negautumėte žalos, nes su priešais bus susidorota net jiems nesuvokus, kas vyksta.

Naudokite sulėtinimą: patekę į artimesnę ar sunkesnę kovą, visuomet naudokite sulėtinimą, kas jums leis greičiau ir kartu stabiliau taikytis ir šaudyti.

SULĖTINIMAS

Paspaudę specialų sulėtinimo („SlowMo") mygtuką, paleidžiate daugelyje žaidimų taip mėgiamą „bullet–time". Tiesa, čia jūs nepradedate judėti greičiau nei kiti, todėl tiesiog paspausti mygtuką ir įlėkti į kambarį, pilną priešų, tikintis, kad juos išpyškinsi, nėra labai gera mintis. Sulėtinimą geriau naudoti mažais „gabaliukais". Paspauskite mygtuką, tuomet išlįskite iš už kampo, greitai nusitaikykite priešams į galvas ir pašaukite juos, o tada pasislėpkite už kampo ir išjunkite sulėtinimą. Taip tuščiai neišnaudosite sulėtinimo laiko ir efektyviai bei saugiai susidorosite su priešais.

PRIEŠAI

Kariai

„Paxton Fettel" kontroliuoja karių armiją savo telepatinėmis galiomis. Tai pagrindiniai priešai, kuriuos sutiksite žaidime. Paprastai jie sutinkami grupėmis, kurios sudarytos iš kelių karių, dirbančių kaip komanda.

Visuomet žinosite, kad artėjate prie karių grupės, nes išgirsite jų bendravimą per racijas. Klausykite jų balsų ir bandykite nuspręsti, kurioje vietoje jie yra ir kokią taktiką naudoja. Jei išgirsite, kad meta granatą, be abejo, reiktų kiek atsitraukti.

Kariai nuolat naudoja priedangas, tad atidžiai stebėkite juos ir taikykitės į bet kurią matomą vietą.

Šarvuoti kariai

Šie sunkūs vyrukai pasirodys kartu su įprastais kariais. Visuomet pirmiausia nukaukite įprastus karius, o tuomet imkitės šarvuotų. Be šarvų, jų pranašumas yra ir galingesnis ginklas, tad verta nepagailėti sulėtinimo atskirai kovai su šiuo kariu — taip galėsite bent kažkiek išvengti jo šūvių ir supyškinti savo apkabą į jo šarvus, kurie leidžia jam priimti labai daug žalos. Jei šaudysite iš atstumo, taikykitės į apšviestą vietą, nurodančią jų akis. Kiek įmanoma, naudokite sprogmenis. Rizikinga, bet smagu įšokti į artimą kovą su šratiniu šautuvu, o tam padeda ir lėtas priešų judėjimas — jie nevengia jūsų atakų ir nebėga šalin, o jas sugeria.

ATC kariai

Tai treniruota „Armacham" korporacijos apsauga. Jie apsiginklavę gan padoriais ginklais ir nevengia paleisti į darbą šratinius šautuvus. Šokti jiems į akis nėra labai geras sprendimas, nes juos lengviausia užmušti snaiperio ginklu šaudant iš atstumo. Svarbiausia neprisileisti jų arti ar iš užnugario, nes tuomet nuo šratinio šautuvo atakų neišsisuksite.



Chameleonai

Išties pavojingi kariai, naudojantys nematomumą. Jie juda labai greitai ir gali užlipti sienomis. Laimei, jie nenaudoja ginklų, o tik puola jus iš arti. Kadangi jie juda greitai, tinkamiausia idėja yra įsisprausti į kampą, nes, sukinėdamiesi atviroje erdvėje, sunkiai juos pamatysite. Kai pastebėsite chameleoną, judantį link jūsų, spauskite sulėtinimą ir kalkite šratiniu šautuvu.

Robotai sargybiniai

Kartais susidursite su šiais vyrukais. Jie juda lėtai ir visuomet žinosite, kad jie yra šalia, tad galėsite pasiruošti išvengti viską naikinančių jų raketų. Šie robotai turi ribą, kurios neperžengia. Bandykite įsisprausti į kambarius ar už priedangos ir stebėkite, ar jis jus seka. Kai rasite saugią vietą, atakuokite su sprogmenimis ar galingiausiais kulkosvaidžiais. Net nebandykite prie jų prisiartinti — būsite tiesiog sudraskyti.

Skraidantys robotai
Jūrų žvaigždės formos aparatai labai retai pasirodo žaidime. Jie paprastai įskrenda pro langus ir apie save praneša lazerio spinduliais. Jų atakos daro labai daug žalos, tačiau laimei, juos nesunku sunaikinti. Nusitaikykite į robotą ir šaukite. Turėtų pakakti vienos ar kelių šūvių.

Bokšteliai
Kartais išgirsite sireną, ir iš lubų nusileis automato bokštelis. Staigiai ieškokite priedangos, nes būsite sudraskyti. Palaukite priedangoje, kol bokštelis nustos šaudyti, tuomet pasilenkite iš už priedangos ir paleiskite seriją į jį. Jis pradės suktis ir vėl šaudyti, tuomet jums teks vėl palaukti, kol jis sustos.

Vaiduokliai
Šie iš kito matavimo atkeliavę priešai bandys jus atakuoti iš arti ir nusitempti paskui save. Jie puls būriais ir atsiras iš tamsių debesų ar interaktyviose animacijos intarpuose. Juos nukauna viena kulka, tiesiog neleiskite jiems priartėti. Jei būrys užpuls iš arti, staigiai mirsite.

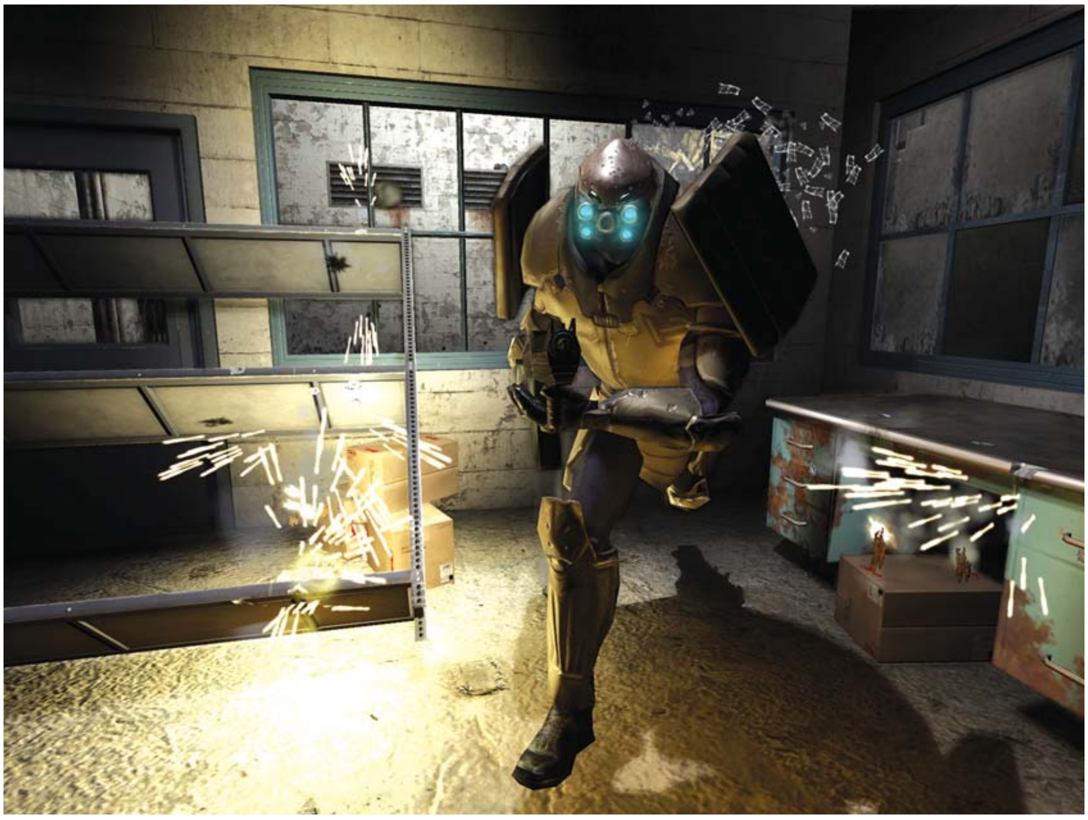


GINKLAI

AT–14 pistoletas
Pradinis jūsų ginklas, tačiau ilgainiui jo nenaudosite. Jei pasiimsite dar vieną, galėsite šaudyti iš dviejų pistoletų. Jie efektyvūs tik prieš vaiduoklius, tad, pasitaikius pirmai progai, pakeiskite juos kitu ginklu.

RPL mini automatas
Šis SMG turi greičiausią šaudymą ir tinka atakuoti visą kūną. Šūviai nėra tokie galingi kaip puolimo šautuvo, tačiau jų kiekis tai kartais atperka. Jis taip pat taiklesnis, nei puolimo šautuvas, nes nuolat laikant nuspaustą gaiduką, jo atatranka žymiai mažesnė, o tai padidina taiklumą. Be to, šio ginklo amunicijos dažniausiai galima pasiimti iš kritusių priešų.

G2A2 puolimo šautuvas
Šis ginklas yra stiprus ir gali būti naudojamas tiek artimoje, tiek tolimoje kovoje. Jei norite naudoti iš toli, būtinai šaudykite nuo peties trumpais intervalais. Ginklas nėra tikslus, bet juo reikia šaudyti mažiau. Amunicija kiek retesnė nei RPL, bet galima rasti pakankamai.



VK–12 šratinis šautuvas
Tobulas ginklas artimai kovai. Šūvis į veidą ar krūtinę sustabdys daugumą priešų, o neretai ir sudraskys juos į gabalus. Be abejo, nebandykite jo naudoti iš atstumo, tačiau jo atsisakyti vardan dar vieno nuotolinio ginklo neverta. Niekuomet nežinosite, kad už kampo gali stovėti karys, štai tuomet „shotgun‘as“ ir praverčia. Ypatingai smagu įsijungti sulėtinimą ir šokti tarp priešų su šiuo ginklu ar tiesiog juos išsprogdinti. Tiesa, tokiais atvejais galite prarasti daug gyvybės, bet vaizdas kartais to vertas. Amunicijos šiam ginklui yra labai daug, nes priešai taip pat jį mėgsta.

HV Penetrator
Labai galingas ginklas, šaudantis aštriomis ir didelėmis kulkomis. Paleiskite kelias kulkas į karį ir pamatysite, kad jis tiesiog prikalamas prie sienos. Tiesa, kulkų šiam ginklui rasti yra ganėtinai sunku, mat juos dažniausiai naudoja tik galingieji šarvuoti kariai. Taigi, jei turite geresnį pasirinki-

mą, tuščio ginklo tąsyti nėra reikalo. Jei rasite kulkų, tuomet vėl galėsite jį pasiimti.

ASP šautuvas
Snaiperio ginklas, šaudantis ne pavieniais šūviais, bet trumpais pliūpsniais. Tai gana keistoka ir prie to reikia priprasti, tačiau išmokus efektas tikrai geras. Priešus iš tolo galima nukauti, įsijungus optinį taikiklį (sulėtinimas padės dar geriau nusitaikyti), o ir iš arti šis ginklas visai efektyvus. Tiesa, amunicijos šiam ginklui rasite labai retai, tad juo šaudykite tik iš toli.

MOD–3 raketsvaidis
Gan retas ginklas. Kaskart iššovę, paleisite tris raketas. Jei nusitaikysite teisingai, priešas visiškai neturės šansų išgyventi. Jei rasite šį ginklą, verta jį pasisaugoti susitikimams su šarvuotais kariais ir robotais sargybiniais.

Type–7 dalelių ginklas
Šis ginklas paleidžia vieną patį mirtiniausią šūvį žaidime. Net pataikius į priešo ranką, žalos pakaks visam kūnui. Be to, šis ginklas turi puikų priartinimą, leidžiantį jį naudoti kaip snaiperio ginklą. Tiesa, taikantis su juo, nepatartina naudoti sulėtinimą. Tiesiog turite labai gerai nusitaikyti prieš šaudami, nes jei prašausite pro šalį, dėl atatrankos pakankamai ilgai užtruksite vėl mėgindami nusitaikyti. Šį ginklą reikia tikrai laikyti tol, kol iššausite paskutinį šūvį, o tuomet pasikeisti ir laukti, kol vėl rasite. Tikėtis daug amunicijos, be abejo, neverta.

MP–50 patranka
Puikus ginklas, sukuriantis smagų nedidelį sprogimą bet kur, kur pataikysite. Tad nereikia labai tiksliai taikytis į priešą. Efektyviausias prieš didesnius priešų būrius, nes pažeidžia šalia esančius priešus. Daug amunicijos jam nerasite, tad pasistenkite gerai jį išnaudoti.

N6A3 skeveldrinė granata
Dažniausiai žaidime pasitaikančios granatos, tačiau jų spindulys yra mažas ir nelabai galingas. Be to, kariai puikiai atpažįsta mestą granatą ir staigiai išsisklaido. Naudokite juos karių išgąsdinimui ar jų atakos nutraukimui. Taip pat pravers siekiant išvaryti priešus iš teritorijos. Jos gerai tinka lėtiems priešams.

AT–S artumo granata
Spąstams daryti skirtos granatos. Jos įsijungs, kai kas nors prie jų priartės ir paleis didžiulį sprogimą, kuris užmuš daugumą priešų. Padėkite jas, jei žinosite, jog priešai eina tam tikra kryptimi. Kartais priešai padės jas jūsų kelyje, tad atsitraukite ir iššaukite jas.

M77 nuotolinė mina
Šie sprogmenys prilips prie pirmo pasitaikiusio paviršiaus. Jie nesusprogs, kol nepaspausite gaiduko. Minos puikiai tinka spąstams, taip pat efektyvios prieš robotus sargybinius.

SVEIKATOS ĮRANGA

Vaistinėlės
Vaistinėles rasite viso žaidimo metu. Jos bus ant stalų, lentynų ar kabos ant sienų. Su savimi nešiotis galima dešimt vaistinėlių ir jas bet kuriuo metu naudoti (kiekviena jų atstato po 50 sveikatos taškų). Jei jūsų sveikata mažesnė nei 25, nepulkite iškart naudoti vaistinėlės, o atsitraukite į priedangą ir kiek palūkėkite, kadangi sveikata pati atsistatys iki 25, na, o tuomet jau naudokite vaistinėlę.

Šarvai
Lengvi šarvai atstatys 35 jūsų šarvų reitingo, kuris negali viršyti 100. Kaip ir vaistinėles, juos galima rasti visame žaidime.

Sveikatos stotelės
Jas galima rasti tik daugelio žaidėjų režimuose. Stovint šalia jų, sveikata lėtai atsistatys po dešimt taškų kiekvieną kartą. Tačiau dėl greito žaidimo tokios technikos, kaip gynybinės, nepatartina naudoti. Tiesiog jei pamatysite vieną ir jums truks sveikatos, kiek atsistatykite ją.



STIMULIANTAI

Žaidime yra du stimuliantų tipai — sveikatos ir refleksų. Sveikatos sustiprintojai atstato jūsų sveikatą iki maksimalaus kiekio ir jį padidina penkiais taškais. Refleksų stimuliantai padidina jūsų „slow–mo“ matuoklį. Abu šie dalykai yra labai vertingi, nes padaro poveikį visam likusiam žaidimui, o kadangi kai kurie jų labai gerai paslėpti lygiuose, pateiksime pilną sąrašą, kur šiuos vertingus daikčiukus galima rasti. Bendras patarimas — tiesiog išbandykite visus kelius žaidime, ne tik tuos, kurie aiškiai veda link tikslo.

SVEIKATOS STIMULIANTAI

Interval 01
Iškart po to, kai pro blokuotas duris išvysite Jankowski, o jis jums pasakys rasti kelią aplink, eikite į laiptų dešinę. Ant stalo bus stimuliantas.

Interval 02
„Blacks and Imports“ sandėlyje. Dėžėmis užlipkite ant aukšto, kad nusigautumėt iki lentynos, kur jis yra.

Interval 02
Nusileidę į rūsį, ieškokite fojė dešinėje pusėje, kuris nuves prie stimulianto.

Interval 03
Požeminiame praėjime, įveikus suktą praėjimų labirintą. Jis bus ant statinės.

Interval 03
Po kovos su pirmuoju šarvuotu kariu. Ieškokite vietos prašliaužti po laiptais kitame kambaryje.

Interval 03
Griovyje, „Bad Water“ misijos pradžioje.

Interval 03
Po pirmos kovos „Exeunt Omnes“ misijoje, lipkite kopėčiomis, esančiomis kairėje pusėje. Eikite per vamzdžius ir koridoriumi iki ofiso.

Interval 04
Po pirmos kovos viduje eikite laiptais žemyn ir apsisukite. Ieškokite už laiptų.

Interval 05
Po ugnies padengta animacijos scena „Watchers“ misijoje, bėkite laiptais viršun, į kairę.

Interval 05
Po to, kai išjungsite dujų vožtuvą ir sustabdysite ugnis, raskite ko-

pėčias to kambario gale. Užlipkite ir ventiliacijos vamzdžiuose rasite stimuliantą.

Interval 06
Po kovos su robotu, ieškokite tamsaus kambario prie jungiklio, išvalančio toksines ugnis.

Interval 06
„Afterimage“ misijos pradžioje eikite koridoriumi ir ieškokite kambariuose kairėje pusėje.

Interval 07
Susitikimų kambaryje, kur kovojote su paskutiniu šarvuotu kariu, prieš rasdami Alice Wade.

Interval 07
Po išėjimo į lauką ir sugrįžimo pirmą kartą, kai išvysite skraidančius robotus, žiūrėkite į langus ir rasite stimuliantą.

Interval 08
Nukovę snaiperius ir sugrįžę vidun, ieškokite tamsiame kambaryje šalia pirmo karių būrio.

Interval 08
Intervalo pabaigoje po kovos su robotas sargybiniais ir ATC kariais, ieškokite praėjimo vedančio iš kambario su liftu. Eikite juo iki tamsaus kambario su stimuliantu.

Interval 09
Prie kiauro dujų vamzdžio pirmos misijos pabaigoje, eikite į kairę nuo vamzdžio ir rasite slaptą praėjimą.

Interval 09
Paspaudę penktą panelę, kad įjungtumėt maitinimą, lipkite kopėčiomis žemyn ir eikite kairėn. Ieškokite tamsiame kampe.

Interval 11
Eidami pro vietovę pilną vaiduoklių ir dėžių, ieškokite kampe už dėžių eilės.

REFLEKSŲ STIMULIANTAI

Interval 02
Iškart pradėjus misiją, kai jums lieps surasti vartų valdymą. Pakeliui nusileiskite į žemesnį sandėlio lygį ir paimsite stimuliantą.

Interval 03
Po kovos su antrąja karių grupe, šokite į centrinę duobę ir ieškokite tamsaus tunelio. Šliaužkite ir rasite stimuliantą.

Interval 03
Išėję į atvirą vietovę „Escalation“ misijoje, ieškokite stimulianto centrinėje duobėje per antrą didesnę kovą.

Interval 03
Per „Dirty Water“ misiją ieškokite ventiliacijos vamzdžio fojė gale po kovos prie mirusio žmogaus.

Interval 05
Sugrįžus vidun antrą kartą, užmuškite karius ir ieškokite galiniame kampe.

Interval 05
Oro vamzdynuose viršuje, kur pirmą kartą išvysite „Mapes“.

Interval 05
Po to, kai sprogimas numeta jus į vandenį, ieškokite atvirų vartų šalia tos vietos, kur buvo sprogimas.

Interval 06
Po pirmos kovos su kariu, kuris ateina praėjęs pro bokštelį. Ieškokite ant stalo ofise, kur yra vaistinėlės.

Interval 05
„Sayanara sucker“ misijoje po apsaugos perkrovimo, pasiimkite ją pakeliui pas „Mapes“.

Interval 06
„Afterimage“ misijos pradžioje, eikite į pirmą ilgą koridorių, sukite dešinėn ir dukart atgal pro tamsią laboratoriją.



Interval 07
Balkonų vietovėje prieš surandant Alice Wade, ieškokite ofise, apatiniame aukšte.

Interval 07
Kai nusileisite laiptais į penktą aukštą, išvydę skraidančius robotus, eikite toliau link apačios ir rasite stimuliantą.

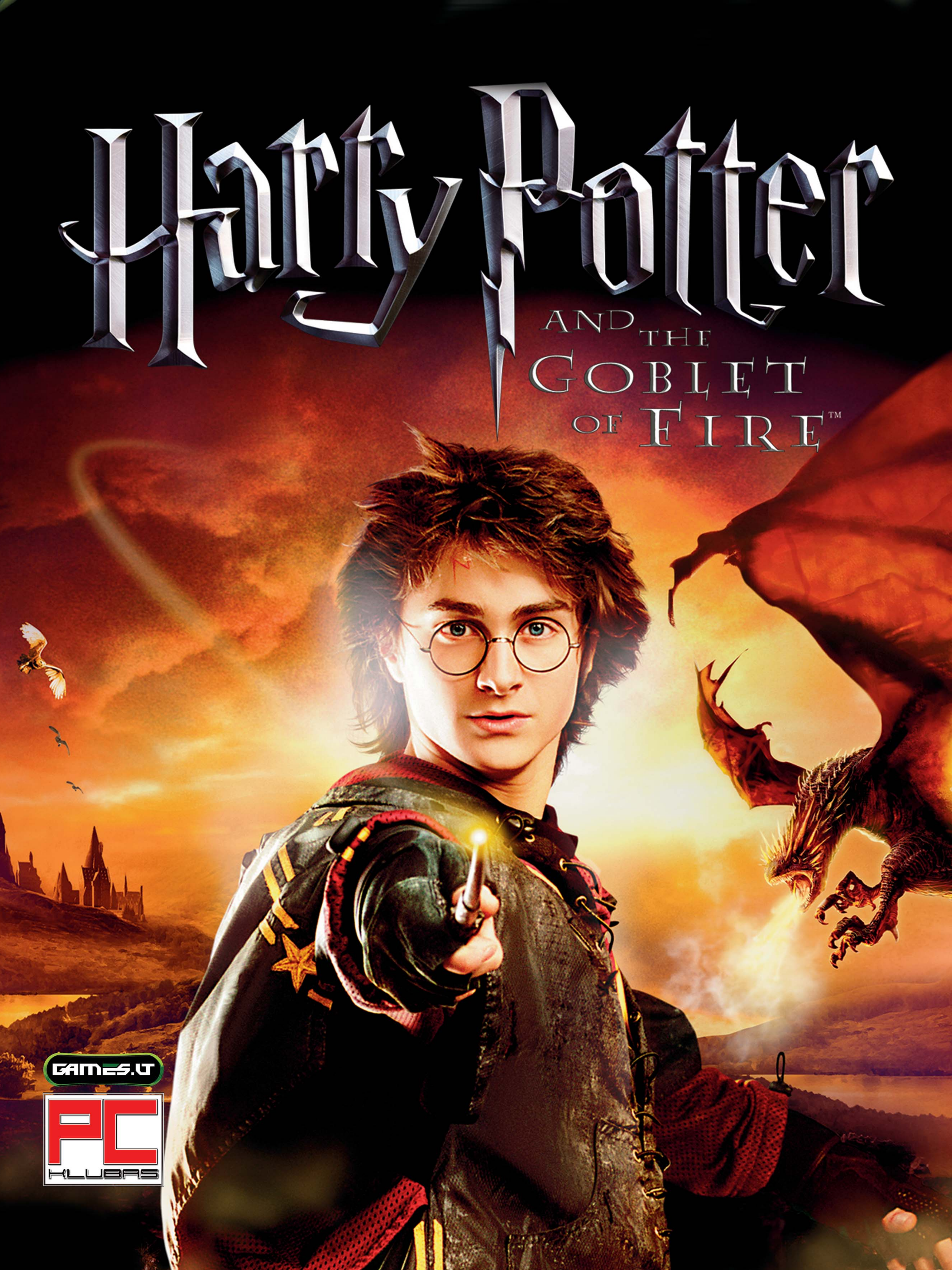
Interval 08
Prieš pirmą robotą sargybinį, ieškokite rampos antrame aukšte.

Interval 08
Patekę į ventiliacijos vamzdį „Pendleton“ pastate, turėsite kovoti lauke. Prieš nukrisdami į duobę, kad pereitumėte į kitą lygį, apieškokite aplink.

Interval 09
Medicinos kambaryje, apsaugotame bokštelio.

Interval 09
Prašliaužę po dviem vamzdžiais, misijoje, kur reikia įjungti maitinimą, šliaužkite pro ventiliacijos vamzdį tiesiai priešais jus. Kai išlįsite, eikite tiesiai, o ne laiptais, ir lipkite kopėčiomis.




Harry Potter
AND THE GOBLET OF FIRE™
GAMES.LT
PC KLUBAS